11

I PRIGIONIERI DEL TEMPO



lupo solitario

JOE DEVER

librogame®

A Ron e Clarice

ISBN 88-7068-214-5
Titolo originale: «Lone Wolf - The Prisoners of Time».
Prima edizione: Arrow Books, Ltd., Londra, 1987.

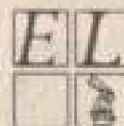
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati.

I PRIGIONIERI DEL TEMPO

JOE DEVER

illustrato da Brian Williams
tradotto da Alessandra Dugan





Edizioni E. Elle
34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628


Limite dei ghiacci invernali
Mare di Kalt
Golfo di Durenor
RAGADORN
HELGEDAD
Isole Lakuri
Mar di Kuri
BARRAKEESH
Terre Infuocate
Isole Khordaim
XAAGON
Golfo di Lencia
HELMSTORM
ZIAN
Golfo di Tentarias
Magnamund del Nord
SCALA IN CHILOMETRI
N
S
E
O
GHIACCIO
FORESTA
PALUDE
COLLINE
DESERTO
LAGO
BANCHISA
PIANURA
VULCANI
ABISSO

REGISTRO DI GUERRA

ARTI RAMASTAN — NOTE

1	
2	
3	
4	Quarta Arte a scelta se hai portato a termine un'avventura Ramastan
5	Quinta Arte a scelta se hai portato a termine due avventure Ramastan
6	Sesta Arte a scelta se hai portato a termine tre avventure Ramastan
7	Settima Arte a scelta se hai portato a termine quattro avventure Ramastan
8	Ottava Arte a scelta se hai portato a termine cinque avventure Ramastan

CERCHI DI SAPIENZA — PUNTI PREMIO

	COMB.	RES.		COMB.	RE
CERCHIO DEL FUOCO	+1	+2	CERCHIO DEL SOLE	+1	+
CERCHIO DELLA LUCE	0	+3	CERCHIO DELLO SPIRITO	+3	+

ZAINO (massimo 8 oggetti)

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

PASTI

– 3 RES se non hai un Pasto qua do ti viene ordinato di mangiare

BORSA (massimo 50 Corone)

COMB. = COMBATTIVITÀ RES = RESISTENZA

(OGGETTI SPECIALI E ARMAMENTO ALLE PAGINE SEGUENTI)

COMBATTIVITÀ

RESISTENZA

Non si può superare il punteggio iniziale 0 = morto

DIARIO DI COMBATTIMENTO

RESISTENZA LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	RESISTENZA NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO

GRADO RAMASTAN



OGGETTI SPECIALI

DESCRIZIONE	IMPIEGO

ARMAMENTO

ARMI (massimo 2)
1
2
Se hai l'Arte della Guerra in una di queste armi + 3 punti Comb. Se combatti senza armi – 4 punti Comb.

ARTE DELLA GUERRA

PUGNALE		LANCIA	
MAZZA		DAGA	
MARTELLO		ARCO	
ASCIA		SPADA	
ASTA	X	SPADONE	

FARETRA & FRECCE

Faretra	Numero delle frecce
SI/~~NO~~	



uesto diploma
attesta che

è un Maestro delle
Arti Ramastan



INDIETRO NEL TEMPO ...

Tu sei Lupo Solitario, l'ultimo dei nobili cavalieri Ramas del regno di Sommerlund e unico superstite del massacro che li ha annientati durante un'aspra guerra contro i nemici di sempre: i Signori delle Tenebre del regno di Helgedad.

Molti secoli sono passati da quando il primo Grande Maestro Aquila del Sole fondò l'ordine Ramas. Aiutato dai Maghi di Dessi portò a termine una pericolosa impresa, che gli permise di trovare sette cristalli conosciuti come le Pietre della Sapienza di Nyxator. Una volta venuto in possesso di queste pietre la sua saggezza e la sua potenza raggiunsero il culmine, ed egli volle che tutte le sue conoscenze venissero tramandate alle future generazioni di cavalieri. Decise così di scrivere il segreto dei suoi poteri in un grosso volume, chiamato *Libro del Ramastan*. Tu hai ritrovato questo inestimabile tesoro, che era andato perduto, e hai giurato a te stesso che avresti riportato l'ordine dei cavalieri Ramas all'antico splendore per assicurare al tuo paese un futuro di pace. Purtroppo, anche se hai studiato con impegno e fervore, sei stato in grado di imparare solo tre delle dieci Arti Ramastan. Per mantenere la promessa fatta a te stesso, devi portare a termine la ricerca che Aquila del Sole riuscì a completare più di mille anni or sono. Se ci riuscirai, acquisirai anche tu i segreti del potere e della saggezza Ramastan, custoditi nelle formazioni cristalline delle Pietre della Sapienza.

La ricerca ti ha già fatto allontanare dal tuo paese: seguendo i passi del primo Grande Maestro Ramas sei giunto a Dessi e hai cercato l'aiuto dei Maghi Anziani, gli stessi che aiutarono Aquila del Sole moltissimo tempo fa.

Lì sei venuto a sapere che i Maghi aspettavano da secoli il tuo arrivo. Infatti un'antica leggenda del luogo racconta della nascita e della conquista del potere da parte di due *koura-tas-kai*, "figli del sole". Uno di loro fu chiamato Ikar, che significa "aquila", l'altro fu chiamato Skarn, che significa "lupo". Inoltre una profezia aveva annunciato l'arrivo dalle terre del nord dei due *koura-tas-kai*, i quali avrebbero chiesto l'aiuto dei Maghi Anziani per portare a termine un'importante ricerca. Anche se molti secoli dovevano intercorrere tra i due *koura-tas-kai*, essi avrebbero avuto lo stesso spirito, lo stesso proposito e lo stesso destino: trionfare contro i campioni delle tenebre in un'età di gravi pericoli. I Maghi Anziani sapevano che tu eri Skarn - il lupo della leggenda di Dessi - e tenendo fede al loro voto hanno promesso di aiutarti a completare l'impresa Ramastan.

Ad Elzian, la capitale di Dessi, ti è stata insegnata la storia del Magnamund, e hai ricevuto le stesse lezioni di saggezza che ti avrebbero dato i Maestri Ramas se fossero sopravvissuti al micidiale attacco dei Signori delle Tenebre dodici anni or sono. Eri ansioso di imparare tutto ciò che i Maghi Anziani potevano insegnarti per affrontare la prossima tappa della tua ricerca, ma delle cattive notizie provenienti dalle terre dei Signori delle Tenebre hanno bruscamente interrotto il tuo addestramento. Ad Helgedad, la capitale dei Signori delle Tenebre, dopo che tu avevi sconfitto l'arciduca della Città Nera, Haakon, era scoppiata una terribile guerra civile. Dopo cinque anni la lotta per il trono di Helgedad è stata finalmente vinta da uno dei Signori delle Tenebre chiamato Gnaag. Gli altri Signori delle Tenebre, tutti alleati sotto la guida del nuovo capo, hanno ricevuto l'ordine di concentrare i loro eserciti per conquistare il Magnamund. Le legioni dei Giak sono cresciute di giorno in giorno, permettendo a Gnaag di invadere le terre libere. Alcuni paesi, dopo aver opposto una breve e vana resistenza, sono stati invasi dalle armate dei nemici; altri si sono arresi senza neanche combattere; ed altri ancora hanno scelto di tradire la vecchia alleanza e di schierarsi al fianco dei Signori delle Tenebre, sperando di poter un giorno dividere il bottino di guerra che Gnaag avrà trionfalmente conquistato. Uno di questi paesi è la Vassagonia, un potente reame a nord di Dessi. Le sue armate si sono già mobilitate dirigendosi verso ovest, per raggiungere l'orda dei guerrieri di Gnaag che stava dilagando nel Magnamund centrale. Dovevano incontrarsi nella città di Tahou, dove sotto le antiche strade giaceva nascosta una delle sette Pietre della Sapienza di Nyxator. Sei partito in fretta per Tahou e ci sei arrivato poche ore prima del nemico. Sei riuscito a scendere nelle viscere della terra e a trovare l'oggetto della tua ricerca, ma una volta tornato in superficie hai scoperto che Tahou era diventata un inferno. Il Signore

delle Tenebre Gnaag e il Sultano Kimah, crudele sovrano di Vassagonia, avevano saputo della tua presenza ed erano decisi ad annientarti ad ogni costo. Per giorni le loro macchine da guerra hanno scagliato fuoco e pietre contro le mura di Tahou, devastandole. Poi un assalto massiccio, guidato dal Sultano in persona, ha sfondato le porte ed il nemico è riuscito a penetrare nella città in fiamme. Forte di un'arma dai malefici poteri il diabolico Sultano è riuscito a scovarti, e ti ha sfidato ad affrontarlo in un duello all'ultimo sangue. La lotta è stata disperata, ma ne sei uscito vincitore e hai guidato le truppe di Anari al contrattacco, liberando la città dall'invasore. Gli alleati di Anari erano arrivati per aiutarvi a rompere l'assedio: nella battaglia successiva le armate di Gnaag e Kimah sono state travolte, e i loro soldati dispersi e uccisi.

La sconfitta del Sultano Kimah ha cambiato il corso della guerra ed ha aperto la strada alla liberazione delle terre che i nemici avevano conquistato con la forza. Ma il dolce sapore della vittoria è ben presto svanito quando hai scoperto che il Signore delle Tenebre Gnaag si era impossessato delle ultime tre Pietre della Sapienza di Nyxator, ed aveva fatto voto di vendicarsi distruggendole e uccidendoti. Messo così in allarme, il Consiglio Superiore dei Maghi Anziani ti ha raggiunto a Tahou per aiutarti a formulare un piano d'azione. Avevano saputo dal Principe Graygor, governatore di Eru, che le tre gemme radiose e dorate erano state portate dalla città di Mozgoar alla fortezza di Torgar. Incapace di sopportare i poteri benefici delle Pietre della Sapienza, Gnaag era stato costretto a portarle a Torgar dove i suoi maghi, i Nadziranim, si erano subito messi alla ricerca di un modo per distruggerle. Temendo che riuscissero nel loro intento, i Maghi Anziani hanno preparato il tuo viaggio segreto verso Eru; e per proteggere la tua vera identità ti sei travestito da Esploratore, uno dei corpi speciali del Principe Graygor.

Dopo un lungo e pericoloso viaggio sei giunto a Torgar, e l'hai trovata assediata dalle armate di Talestria e di Palmyrion. Durante i primi mesi dell'invasione dei Signori delle Tenebre, centinaia di abitanti della Talestria erano stati fatti schiavi e costretti a lavorare nelle miniere di zolfo nelle budella di questa tetra città fortificata. Il loro destino sembrava segnato fino a quando le armate alleate, sotto il comando di Lord Adamas di Garthen, sono finalmente giunte a liberarli. Grazie anche al coraggio e all' abilità che hai dimostrato durante l'assalto, le truppe di Lord Adamas sono riuscite a sfondare le porte della città di Torgar e a invaderla. Mentre nelle strade infuriava la battaglia sei penetrato nelle prigioni della fortezza, dove i Nadziranim stavano cercando di distruggere le Pietre della Sapienza. Queste stavano sospese sopra un pozzo circolare e nero, avvolte in una sfera di energia negativa emanata da dei cristalli che circondavano il bordo del pozzo. Per mezzo di una costruzione metallica sei riuscito ad arrampicarti al di sopra di questi raggi

d'energia e a recuperare una delle Pietre. Ma quando stavi per prendere anche le altre due, una terribile voce ha invaso la stanza.

"La vendetta sarà mia, Lupo Solitario!" Con l'animo pieno di terrore ti sei girato e hai visto le orrende fattezze del Signore delle Tenebre Gnaag. Una risata beffarda emanava dalla sua testa di insetto, mentre teneva alto un cristallo nero e lo puntava verso l'impalcatura metallica. "Il giuramento che ho fatto a Tahou sarà rispettato. Ora distruggerò te e le Pietre della Sapienza!"

Con un assordante fragore un raggio di luce bluastra è partito in direzione dell'impalcatura arrugginita. La scossa ha fatto tremare la sfera di energia, e le due rimanenti Pietre della Sapienza sono precipitate nel nero abisso. Un secondo raggio ha spezzato l'impalcatura: accompagnato dall'orrenda risata del Signore delle Tenebre Gnaag sei caduto a testa in giù in un baratro di oscurità totale, oltre il Cancello dell'Ombra che porta al mondo crepuscolare del Daziarn.



LE REGOLE DEL GIOCO

Durante la tua missione devi tenere sempre aggiornato il **Registro di Guerra** che trovi all'inizio del libro. Siccome con questo libro puoi giocare più di una volta, ti conviene fare qualche copia del Registro.

Durante il tuo apprendistato come Ramas hai sviluppato delle doti tattiche (Combattività) e fisiche (Resistenza). Prima di iniziare la missione devi controllare il tuo livello di preparazione. Per far questo vai alla fine del libro, alla **Tabella del Destino**, e con gli occhi chiusi punta la matita a caso sulla pagina.

Il numero che esce dalla Tabella del Destino indica la tua Combattività. A questo numero aggiungi 10 e scrivi il totale nella casella "Combattività" del Registro di Guerra (per es., se esce 14 dalla Tabella del Destino, scrivi 14 nella casella "Combattività"). Quando affronti un nemico dovrai misurare la tua Combattività con la sua. Un punteggio alto in questa casella è perciò molto vantaggioso.

Punta di nuovo la matita sulla Tabella del Destino: questo numero indicherà il tuo livello di Resistenza.

Aggiungi 20 a questo numero e scrivi il totale nella casella "Resistenza" del Registro di Guerra (se esce il 6 dalla Tabella del Destino, hai 26 punti di Resistenza).

Se vieni ferito in combattimento perdi punti di Resistenza. Quando il tuo punteggio di Resistenza arriva a zero sei morto, e l'avventura è finita. I punti di Resistenza persi possono essere recuperati durante il gioco, ma il punteggio non può mai superare quello di partenza.

Se hai portato a termine con successo qualche altra avventura di Lupo Solitario, puoi conservare il tuo punteggio di Combattività e di Resistenza. Conservi inoltre le Armi e gli Oggetti Speciali che avevi alla fine del tuo ultimo viaggio. Annota tutto sul nuovo Registro di Guerra, ricordando che puoi avere al massimo 2 Armi, e 8 oggetti nello Zaino.
Puoi aggiungere di tua scelta un'Arte Ramastan in più sul nuovo Registro di Guerra per ogni avventura di Lupo Solitario (libri 6-12) che hai portato a termine con successo.



LE ARTI RAMASTAN

Durante il tuo addestramento come Cavaliere Ramas, e nel corso dell'avventura che ti ha portato al ritrovamento del *Libro del Ramastan*, ti sei perfezionato in tutte le dieci tecniche di combattimento che vanno sotto il nome di Arti Ramas.

Ora, dopo aver studiato il *Libro del Ramastan*, hai raggiunto il grado di Maestro Superiore, cioè hai imparato tre delle Arti Ramastan elencate qui sotto: ora devi decidere quali sono. Siccome dovrai impiegarle tutte nel corso del tuo pericoloso viaggio, sceglile con molta cura. L'uso corretto di queste tecniche al momento giusto può salvarti la vita.

Le discipline Ramastan sono divise in quattro gruppi, chiamati "Cerchi di Sapienza", ognuno dei quali è governato da una speciale scuola di addestramento. Perfezionando tutte le Arti Ramastan di un particolare Cerchio di Sapienza, puoi aumentare i tuoi punti di Combattività e Resistenza. (Per maggiori dettagli, vedi più avanti la sezione *Cerchi di Sapienza del Ramastan*.)

Quando hai scelto le tue tre Arti, scrivile nella tabella "Arti Ramastan" del Registro di Guerra.

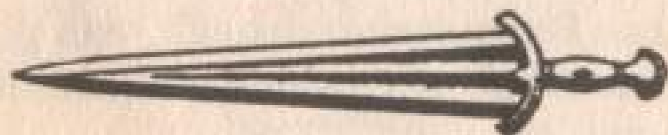
Arte della Guerra
Con quest'Arte il Maestro Ramas impara ad usare alla perfezione vari tipi di Armi. Se ti capiterà di combattere con un'Arma di cui hai imparato tutti i segreti, potrai aggiungere tre punti alla tua

Combattività. Il grado di Maestro Superiore, con il quale inizi le avventure Ramastan, significa che ti sei perfezionato nell'uso di tre delle Armi elencate qui sotto:


LANCIA


PUGNALE

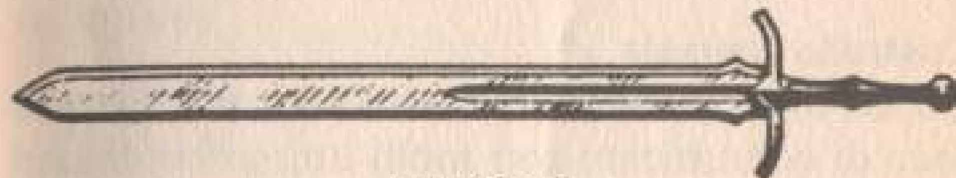

MAZZA

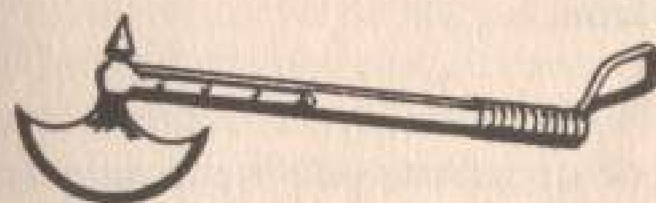

DAGA


MARTELLO


ARCO


ASTA


SPADONE


ASCIA


SPADA

Il fatto che ti sia perfezionato nell'uso di tre Armi non significa che tu le possegga fin dall'inizio della tua avventura. Avrai comunque la possibilità di procurartene durante il viaggio, o le troverai per caso. Per ogni avventura Ramastan che hai portato a termine puoi aggiungere un'Arma alla tua lista.

Se scegli quest'Arte, scrivi: *Arte della Guerra + 3 punti di Combattività* e segna le Armi che hai scelto nella tabella "Arte della Guerra" sul Registro di Guerra. Non puoi portare con te più di due Armi.

Controllo Animale
Quest'Arte Ramastan rende il Maestro Ramas capace di comunicare con molti animali e di capire le loro intenzioni. Inoltre, dà la possibilità di avvantaggiarsi quando si combatte in sella.

Se scegli quest'Arte, scrivi sul Registro di Guerra: *Controllo Animale.*

Medicina
Chi possiede quest'Arte può recuperare i punti di Resistenza persi in combattimento: potrai aggiungere 1 punto di Resistenza ogni volta che superi una tappa del viaggio senza essere impegnato in combattimento, ma solo se hai già perso dei punti di Resistenza. Ricordati comunque che non puoi mai superare il livello di partenza. Oltre a ciò quest'Arte rende un Maestro Ramas capace di curare malattie, cecità e ferite sia agli altri che a se stesso. Usando la conoscenza che gli viene da quest'Arte, il Maestro Ramas riconoscerà le proprietà di qualsiasi erba, radice o pozione che troverà durante le sue avventure.

Se scegli quest'Arte, scrivi: *Medicina + 1 punto di Resistenza per ogni paragrafo superato senza combattere.*

Sparizione
Questa tecnica permette al Ramas di adattarsi all'ambiente circostante, anche nei terreni più scoperti. Egli sarà capace di mascherare persino l'odore e il calore del suo corpo, e di imitare alla perfezione i dialetti e i modi di fare di ogni città che visiterà.

Se scegli quest'Arte, scrivi *Sparizione* sul Registro di Guerra.

Fiuto
Questa tecnica permette al Ramas di non morire di fame in un ambiente selvaggio. Sarà sempre in grado di procurarsi del cibo, tranne che in zone brulle e nel deserto. Darà inoltre al suo possessore la capacità di spostarsi con grande velocità e destrezza, e non gli farà perdere punti di Combattività a causa di qualche attacco a sorpresa o di qualche imboscata.

Se scegli quest'Arte, scrivi *Fiuto* sul Registro di Guerra.

Interpretazione
Oltre ad essere in grado di scegliere il percorso

giusto anche in un territorio selvaggio, quest'Arte rende il Ramas capace di leggere e capire le lingue straniere, di decifrare simboli, impronte e tracce, anche se sono state cancellate, e di scoprire molte trappole. Inoltre gli garantisce la capacità di riconoscere sempre intuitivamente la posizione del nord.

Se scegli quest'Arte, scrivi *Interpretazione* sul Registro di Guerra.

Raggio Psichico
Con questa tecnica il Ramas può attaccare il nemico con la forza della mente. Può essere usata insieme alle normali Armi e aggiunge 4 punti alla tua Combattività.

È una tecnica molto potente, ma anche molto costosa: per ogni scontro del combattimento in cui usi il Raggio Psichico, devi sottrarre 2 punti alla tua Resistenza. La forma più debole del Raggio Psichico, chiamata Psicolaser, può essere usata contro il nemico senza perdere punti di Resistenza, ma aggiunge solo 2 punti alla tua Combattività. Il Raggio Psichico non può essere usato se la tua Resistenza scende sotto i 7 punti, e inoltre non tutte le creature che incontrerai possono essere colpite: ti verrà detto di volta in volta se la creatura è immune al Raggio.

Se scegli quest'Arte, scrivi: *Raggio Psichico + 4 punti di Combattività ma - 2 punti di Resistenza per ogni scontro; Psicolaser + 2 punti di Combattività.*

Scudo Psichico
Molti degli esseri malvagi che incontri possono attaccarti con la forza della loro mente. Lo Scudo Psichico impedisce che tu perda punti di Resistenza se sei sottoposto a questa forma di attacco, e aumenta molto la tua difesa contro l'ipnosi.

Se scegli quest'Arte, scrivi: *Scudo Psichico - nessuna perdita se attaccato da forze mentali.*

Difesa
L'uso di questa tecnica ti permette di sopportare punte estreme di caldo e di freddo senza perdere punti di Resistenza, e di spostare piccoli oggetti con la sola capacità di concentrazione.

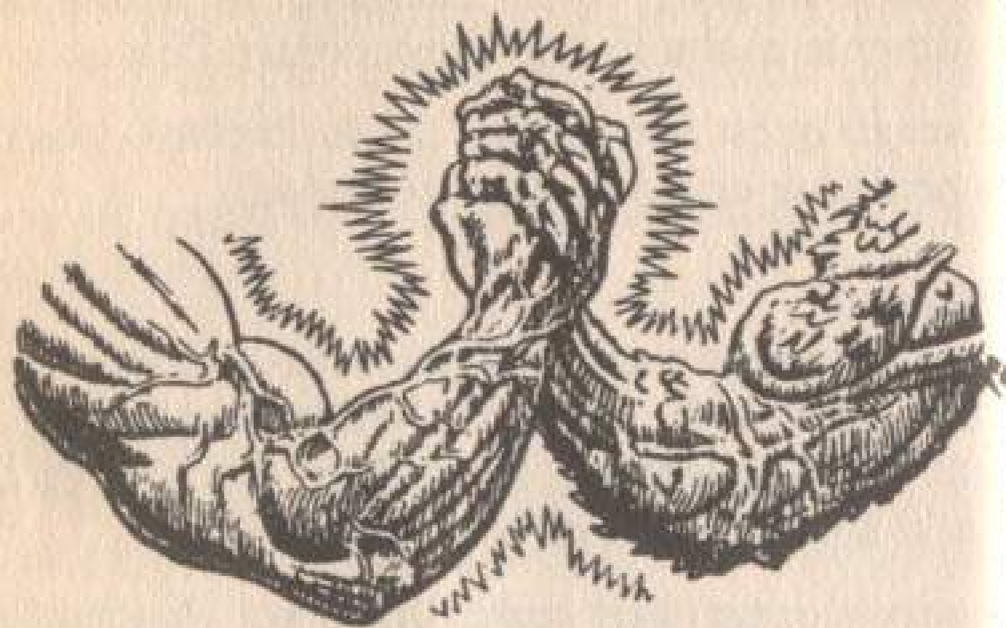
Se scegli quest'Arte, scrivi *Difesa* sul Registro di Guerra.

Divinazione
Questa tecnica avverte il Ramas di un pericolo imminente e gli permette di scoprire un nemico invisibile o nascosto. Inoltre gli fa scoprire la vera natura di uno sconosciuto, o di un oggetto strano incontrato nel corso dell'avventura. La Divinazione ti permette di comunicare telepaticamente con un'altra persona e di capire se una creatura è dotata di capacità psichiche.

Se scegli quest'Arte, scrivi *Divinazione* sul Registro di Guerra.

Se porti a termine con successo quest'avventura potrai aggiungere un'altra Arte Ramastan di tua scelta sul Registro di Guerra. Quest'Arte in più,

insieme a quelle che hai già e agli Oggetti Specia-li che avrai acquisito, potrà essere impiegata nella prossima avventura di Lupo Solitario, *Scontr finale*.



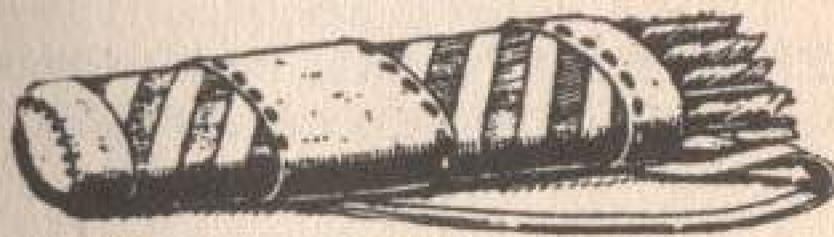
EQUIPAGGIAMENTO

Se hai già portato a termine con successo una precedente avventura di Lupo Solitario, possied già qualche Oggetto Speciale che potrai usare ne tuo viaggio nel Daziarn (in questo caso passa di rettamente alla sezione *Perfezionamento delle Di scipline*). Se invece questa è la tua prima avventu ra nei panni di Lupo Solitario, avrai bisogno d equipaggiarti con armi e provviste che ti permet teranno di sopravvivere ai pericoli che incontre rai.

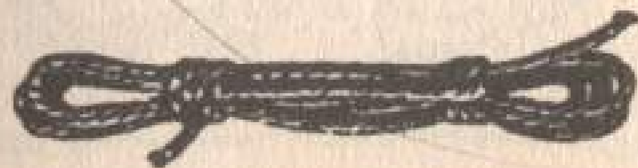
Indossi la tunica grigia degli Esploratori di Eru, possiedi uno Zaino che contiene 2 Pasti (segnal nella casella "Pasti" del Registro di Guerra) e una borsa di pelle con delle monete. Per sapere quante Corone d'Oro ci sono dentro, estrai un numero dalla Tabella del Destino e aggiungi 10 al numero uscito. Segna il totale nella casella "Borsa" del Registro di Guerra, aggiungendo eventualmente le Corone che ti sono rimaste da un'altra avventura. Puoi portare con te al massimo 50 Corone, ma puoi lasciare quelle che avanzano nel tuo Monastero, dove saranno al sicuro.

Inoltre puoi prendere sei degli oggetti di questa lista, aggiungendovi, se è necessario, qualsiasi altro oggetto di cui tu entri in possesso. Ricordati però che non puoi portare più di due Armi, e più di otto oggetti nello Zaino.

SPADA ("Armi")
ARCO ("Armi")
FARETRA ("Faretra e Frecce"). Contiene sei frecce: ricordati di cancellarle una volta usate.



CORDA ("Zaino")



POZIONE DI VIGORILLA ("Zaino"). Quest pozione ti fa recuperare 4 punti di Resistenz persi in combattimento. Ce n'è solo una dose.



LANTERNA ("Zaino")



MAZZA ("Armi")



2 RAZIONI ALIMENTARI ("Pasti"). Ognuna d esse vale per un Pasto e occupa un posto nell Zaino.



PUGNALE ("Armi")



Quando hai deciso quali sono gli oggetti che prendi, segnali sul Registro di Guerra nella casella corrispondente alla voce tra parentesi, ed eventualmente modifica i punteggi di Combattività e Resistenza.

Come portare l'equipaggiamento

Ora che sei equipaggiato, questa lista ti spiega come portare i vari oggetti. Non occorre segnare niente sul Registro, eventualmente potrai tornare a questa lista durante l'avventura.

SPADA: in mano
ARCO: in mano
FARETRA: appesa in spalla
CORDA: nello Zaino
POZIONE DI VIGORILLA: nello Zaino
LANTERNA: nello Zaino
MAZZA: in mano
RAZIONI ALIMENTARI: nello Zaino
PUGNALE: in mano

Quanto puoi portare?

Armi: il massimo numero di Armi che puoi portare è 2.

Zaino: non è molto grande, quindi può contener
al massimo 8 oggetti, compresi i Pasti.

Oggetti Speciali: questi non devono stare nell
Zaino. Quando ne troverai uno, ti verrà detto co
me portarlo.

In ogni avventura si possono portare al massim
12 Oggetti Speciali. Quelli in eccesso possono es
sere lasciati al Monastero.

Corone d'Oro: queste stanno sempre nella Bors
Il numero massimo è 50.

Cibo: deve stare nello Zaino. Ogni Pasto cont
come un oggetto.

Tutti gli oggetti che puoi trovare e usare nel tu
viaggio, e che devi segnare sul Registro di Gue
ra, nel testo li troverai scritti con l'iniziale maiu
scola (per es.: Pugnale Dorato, Pendente Mag
co...). Se non viene detto esplicitamente che
tratta di un Oggetto Speciale, mettilo nello Zain

Come usare l'equipaggiamento
Armi: le Armi ti aiutano in battaglia. Se tra le A
ti Ramastan hai scelto l'Arte della Guerra co
l'Arma che stai usando, aggiungi 3 punti alla tu
Combattività. Se entri in battaglia senza un'A
ma, togli 4 punti dalla tua Combattività e con
batti a mani nude. Se trovi un'Arma durante
tuo viaggio, puoi prenderla e usarla (ricorda ch
puoi portare al massimo due Armi).

Arco e Frecce: durante la tua avventura avrai molte occasioni di usare Arco e Frecce. Se scegli quest'Arma, e possiedi almeno una Freccia, puoi usarla solo quando ti viene permesso di farlo. L'Arco è un'Arma molto vantaggiosa, perché ti permette di colpire il nemico anche a grande distanza. Ma attenzione: l'Arco non può essere usato in un combattimento corpo a corpo, perciò è consigliabile equipaggiarsi con un'altra Arma adatta a questo genere di combattimento, come una Spada o una Mazza.

Per poter fare uso di un Arco devi possedere una Faretra e almeno una Freccia. Ogni volta che usi l'Arco, ricordati di cancellare le Frecce adoperate dal Registro di Guerra. Se hai finito le Frecce non puoi più usare l'Arco, ma durante il corso dell'avventura potrai avere occasione di recuperarne qualcuna.

Se possiedi l'Arte della Guerra con l'Arco, potrai aggiungere 3 ad ogni numero estratto dalla Tabella del Destino quando dovrai usare l'Arco. Se in un combattimento ravvicinato sei armato solo di un Arco, devi togliere 4 punti dalla tua Combattività e combattere a mani nude.

Zaino: durante il tuo viaggio troverai diversi oggetti utili che forse vorrai tenere (ricorda che nello Zaino puoi portare al massimo 8 oggetti). Puoi cambiare i tuoi oggetti o eliminarli, ma non quando sei impegnato in combattimento.

Oggetti Speciali: questi non vanno tenuti nello Zaino. Quando trovi un Oggetto Speciale ti verrà

detto come portarlo. Se hai già portato a termi
qualche altra avventura di Lupo Solitario pu
già possedere qualche Oggetto Speciale.
Il numero massimo di Oggetti Speciali che pu
portare con te è 12. Se ne hai di più puoi lascia
li in deposito al Monastero.

Cibo: dovrai mangiare regolarmente durante
viaggio. Se ti trovi senza cibo quando ti viene o
dinato di mangiare un Pasto, perdi 3 punti di R
sistenza. Ma se tra le Arti Ramastan hai scelto
Fiuto, non sarà necessario cancellare un Pas
dalla casella del Registro di Guerra.

Pozione di Vigorilla: questa può ridarti 4 punti
Resistenza se la bevi dopo un combattimento. C
n'è solo una dose. Se trovi altre Pozioni magich
durante il viaggio ti verrà detto che effetto hann

Tutte le Pozioni verranno contate come ogge
dello Zaino.

REGOLE DI COMBATTIMENTO

Durante la tua avventura ti capiterà di dov
combattere con dei nemici. I punteggi di Com
battività e Resistenza di ogni singolo nemico s
ranno specificati nel testo. Lo scopo di Lupo S
litario è di uccidere il nemico: questo si fa po
tando a zero i suoi punti di Resistenza cercand
di perderne il meno possibile.

All'inizio i punti di Resistenza di Lupo Solitario e del nemico devono essere segnati nelle apposite caselle del Diario di Combattimento nel tuo Registro.
Il combattimento si svolgerà così:

1. Aggiungi al tuo punteggio di Combattività i punti che ti toccano grazie alle tue Arti Ramastan ed eventualmente ai tuoi Oggetti Speciali.

2. Sottrai il punteggio di Combattività del nemico dalla somma ottenuta. Questo è il Rapporto di Forza, che devi segnare nell'apposita casella del Diario di Combattimento.

Esempio
Lupo Solitario (Combattività 15) è attaccato da un Predatore della Notte (Combattività 22). Non può evitare il combattimento e deve aspettare l'attacco del nemico. Lupo Solitario possiede l'Arte Ramastan del Raggio Psichico, da cui il Predatore non è immune, così Lupo Solitario può aggiungere 4 punti alla sua Combattività, portandola a 19.
Sottraendo dal tuo punteggio quello del Predatore della Notte si ottiene un Rapporto di Forza di -3 (19-22=-3).

Segna -3 nella casella "Rapporto di Forza" del Diario di Combattimento.

3. Adesso estrai un numero dalla Tabella del Destino con il solito sistema.

4. Vai alla tabella "Risultati di Combattimento" in fondo al libro. Nella riga in alto sono segna-

ti i numeri del Rapporto di Forza; cerca il tu
e fai l'incrocio con il numero estratto dalla Ta
bella del Destino (i numeri del Destino son
segnati ai lati della tabella). Così trovi i pun
di Resistenza persi sia da Lupo Solitario ch
dal nemico durante questo scontro ("N" indic
i punti persi dal nemico, "LS" quelli persi d
Lupo Solitario).

Esempio

Abbiamo detto che il Rapporto di Forza è -
Se dalla Tabella del Destino esce un 6, il risu
tato di questo combattimento è: "LS" perde
punti di Resistenza, più altri 2 per aver usato
Raggio Psichico.
"N" perde 6 punti di Resistenza.

5. Nelle caselle "Resistenza" del Diario di Com battimento segna i nuovi punteggi dei du combattenti.

6. Se non ricevi istruzioni diverse, o se non hai l possibilità di fuggire, devi continuare a com battere, e cioè

7. Riprendi dal n.3.

Il combattimento continua finché i punti di Res stenza del nemico o di Lupo Solitario arrivano zero; a questo punto chi ha zero viene dichiarat morto. Se muore Lupo Solitario l'avventura è f nita. Se muore il nemico, Lupo Solitario cont nua, ma ovviamente con meno punti di Resister za.

Un riassunto delle Regole di Combattimento si trova in fondo al libro.

Fuga dal combattimento

In certi casi può esserti data la possibilità di sottrarti al combattimento tra uno scontro e l'altro. Se decidi di fuggire calcola il punteggio ottenuto fino a quel momento con il solito sistema. Bada però che non vengono contati i punti di Resistenza persi dal nemico, ma solo quelli persi da Lupo Solitario: questo è il prezzo che si paga per fuggire! Comunque tieni presente che puoi fuggire solo se questa possibilità è prevista espressamente nel testo.



L'ADDESTRAMENTO RAMASTAN

Questa tabella ti dice i gradi e i titoli che un Mae stro Ramas raggiunge man mano che proced nell'addestramento. Ogni volta che porti a term ne con successo un'avventura di Lupo Solitari aumenta il numero di Arti in cui sei esperto, fin ad arrivare al massimo grado cui può aspirare u Guerriero Ramas: al titolo di Grande Maestr Ramas.

Numero delle Arti in cui sei esperto	Grado e titolo Ramastan
1	Maestro Ramas
2	Maestro Anziano
3	Maestro Superiore **(le a venture Ramastan comin ciano da questo grado)**
4	Primate
5	Precettore
6	Precettore Superiore
7	Consigliere
8	Illuminato
9	Arcimaestro
10	Grande Maestro Ramas

CERCHI DI SAPIENZA DEL RAMASTAN

Negli anni precedenti al massacro i Maestri Ramas di Sommerlund si sono dedicati con profonda devozione allo studio delle discipline Ramastan. Queste Arti sono state divise in quattro scuole di addestramento, chiamate "Cerchi di Sapienza". Approfondendo lo studio di tutte le Arti di un Cerchio di Sapienza, i Maestri Ramas hanno sviluppato le loro doti di potenza guerriera (Combattività) e di forza fisica e mentale (Resistenza), fino a raggiungere un livello superiore a qualsiasi altro guerriero mortale.

Questi sono i quattro Cerchi di Sapienza e le discipline necessarie a completarli.

Cerchio di Sapienza Ramastan	Arti Ramastan necessarie per completarlo
CERCHIO DEL FUOCO	Guerra & Fiuto
CERCHIO DELLA LUCE	Controllo Animale & Medicina
CERCHIO DEL SOLE	Sparizione Fiuto & Interpretazione
CERCHIO DELLO SPIRITO	Raggio Psichico, Scudo Psichico Difesa & Divinazione

Se completi un Cerchio, potrai aggiungere al tu
punteggio dei punti in più, come mostra la tabel
la seguente:

Punti-Premio	Combattività	Resistenza
CERCHIO DEL FUOCO	+1	+2
CERCHIO DELLA LUCE	0	+3
CERCHIO DEL SOLE	+1	+3
CERCHIO DELLO SPIRITO	+3	+3

Tutti i punti-premio che acquisisci completand
un Cerchio di Sapienza vanno aggiunti ai tuo
punteggi di Combattività e Resistenza.

PERFEZIONAMENTO DELLE DISCIPLINE

Man mano che salirai di grado, durante il tuo addestramento Ramastan, potrai migliorare i poteri delle tue Arti. Se hai raggiunto il grado di Primate (quattro Arti), di Precettore (cinque Arti), di Precettore Superiore (sei Arti), di Consigliere (sette Arti), o di Illuminato (otto Arti) ora godrai dei perfezionamenti nelle seguenti Arti Ramastan:

PRIMATE

Controllo Animale
Un Primate che possiede quest'Arte è in grado di bloccare un animale che lo sta per attaccare, bloccandogli l'olfatto e il gusto. La possibilità di successo dipende dalla grandezza e dalla ferocia dell'animale.

Medicina
Un Primate con quest'Arte possiede la capacità di ritardare gli effetti dei veleni, anche se non di neutralizzare i loro poteri. Così riuscirà ad avere più tempo per trovare un antidoto.

Fiuto
Un Primate che possiede quest'Arte è molto più agile del normale ed è in grado di arrampicarsi e di saltare molto in alto senza l'aiuto di corde o di altri oggetti.

Raggio Psichico
Un Primate che possiede quest'Arte, concentran-

do il suo potere mentale su un oggetto, è in grado di farlo vibrare fino a romperlo.

Difesa
Un Primate che possiede quest'Arte Ramastan resiste molto più a lungo agli effetti nocivi dei fumi o dei gas tossici.

PRECETTORE

Arte della Guerra
Un Precettore è molto abile a difendersi anche se combatte senz'armi. Se affronti un combattimento senza un'arma, riduci la Combattività di solo punti invece dei soliti 4.

Sparizione
Un Precettore è molto più abile nello spostar l'attenzione del nemico lontano dal suo nascondiglio. Questa abilità aumenta via via che aumenta il grado Ramastan.

Interpretazione
Un Precettore è in grado di scoprire un'imboscata nemica nel raggio di 400 metri, a meno ch non sia indebolito dalle ferite ricevute o dall mancanza di cibo.

Scudo Psichico
Un Precettore presenta delle difese mentali molto sviluppate, specie contro gli incantesimi e l forme ostili di telepatia. È una capacità che si sviluppa con l'aumentare del grado Ramastan.

Divinazione
Un Precettore in possesso di quest'Arte è capace di riconoscere oggetti e persone dotati di capacità magiche, ma non riesce a farlo se questi sono nascosti.

PRECETTORE SUPERIORE

Controllo Animale
I Precettori Superiori che possiedono quest'Arte sono in grado di invocare l'aiuto di animali selvatici che si trovino nelle vicinanze, sia per farsi dare una mano in un combattimento, sia per usarli come guide o messaggeri. Il numero di animali che possono essere chiamati cresce col crescere del grado del Maestro Ramas.

Sparizione
Usando questa capacità i Precettori Superiori sono in grado di mascherare ogni più piccolo rumore causato dal proprio movimento.

Fiuto
Quest'Arte Ramastan permette a chi la possiede di intensificare a piacere la propria vista, usando i propri occhi come dei telescopi.

Raggio Psichico
Un Precettore Superiore che possiede quest'Arte è in grado di confondere il nemico piantando il seme del dubbio nella sua mente. L'efficacia di questa capacità aumenta col crescere del grado del Maestro Ramas.

Difesa
Usando questa capacità il Precettore Superiore che la possiede, può spegnere il fuoco con la sola forza di volontà. L'entità e il numero di incendi che possono essere spenti aumenta col crescere del grado del Maestro Ramas.

CONSIGLIERE

Arte della Guerra
Un Consigliere che possiede quest'Arte è molto più preciso con le armi da tiro e da lancio. Se deve usare l'arco, o lanciare un pugnale, e deve estrarre un numero dalla Tabella del Destino può aggiungere 2 al numero uscito.

Medicina
Il Consigliere in possesso di quest'Arte può neutralizzare gli effetti di qualsiasi veleno o tossico con cui viene in contatto.

Interpretazione
Quest'Arte permette al Consigliere di seguire una pista a piedi, senza mai perderla, su qualsiasi terreno (anche coperto di neve).

Scudo Psichico
Con quest'Arte il Consigliere può difendersi dagli attacchi di energia psichica portati da spiriti infernali o da altri esseri incorporei. L'efficacia di questa protezione aumenta con il grado di addestramento.

Divinazione
Un Consigliere che possiede quest'Arte può scoprire dei residui di attività psichica in un luogo dove si sia svolto qualche evento drammatico, come una battaglia, un omicidio, una cerimonia o un sacrificio rituale. Entrando in meditazione sul luogo dell'avvenimento, il Consigliere riuscirà a visualizzare i fatti, anche se accaduti in un lontano passato.

ILLUMINATO

Arte della Guerra
Se sta combattendo con un'arma in cui si è perfezionato, l'Illuminato può aggiungere 4 punti alla sua Combattività, invece dei soliti 3. Inoltre, se si trova a combattere senza armi, perde solo 1 punto di Combattività.

Sparizione
Un Illuminato che possiede quest'Arte è in grado di modificare a piacere le sue sembianze esteriori per poter trarre in inganno il nemico. La durata e gli effetti di tale potere aumentano col crescere di grado del Maestro Ramas.

Interpretazione
Un Illuminato che possiede quest'Arte è in grado di conversare con qualsiasi creatura intelligente. Inoltre può rendersi invisibile quando teme di essere scoperto da nemici con poteri psichici o magici.

Scudo Psichico

Quando è impegnato in un combattimento l'Illuminato è in grado di controllare gran parte delle energie ostili dirette su di lui, riducendo il danno subito o aumentando il potere del suo stesso potere psichico.

Divinazione

L'Illuminato in possesso di quest'Arte ha la capacità di abbandonare il suo corpo in uno stato di animazione sospesa, e in forma di spirito, esplorare le immediate vicinanze senza essere bloccato da alcun tipo di ostacolo. Questa capacità si chiama "spirito che cammina". Il lasso di tempo in cui un Maestro Ramas può servirsi di questa abilità aumenta con l'aumentare del grado. Quando lo spirito è separato dal corpo, quest'ultimo rimane però inanimato e vulnerabile ad ogni tipo di attacco. Se il corpo del Maestro Ramas viene ucciso mentre il suo spirito è "fuori", anche la sua essenza spirituale cesserà di esistere e viceversa.

Le modalità dei successivi perfezionamenti di ogni Arte Ramastan saranno spiegate nel paragrafo *Perfezionamento delle Discipline* nei prossimi libri di Lupo Solitario.

LA SAGGEZZA RAMAS

Il tuo viaggio nel mondo crepuscolare del Daziarn sarà pieno di pericoli soprannaturali. Fai molta attenzione nella tua ricerca delle ultime due Pietre della Sapienza, perché in questo mondo persino le leggi della natura sono strane e mutevoli. Prendi qualche appunto durante il viaggio: potrà esserti di grande aiuto in seguito.

Troverai molte cose che ti saranno d'aiuto. Alcuni Oggetti Speciali ti saranno utili anche nella prossima avventura di Lupo Solitario, altri invece potrebbero essere falsi indizi per portarti fuori strada, quindi scegli con cura le cose da tenere.

Scegliendo attentamente le Arti Ramastan, e facendo ricorso a tutto il tuo coraggio e a un pizzico di fortuna, dovresti riuscire a compiere la tua missione anche se il punteggio iniziale di Combattività e Resistenza è molto basso; non è necessario aver completato con successo le altre avventure di Lupo Solitario, per portare a termine l'impresa.

Il futuro del Magnamund e della tua valorosa stirpe di guerrieri dipende dal successo della tua avventura nel Daziarn. Possa lo spirito dei tuoi antenati guidarti sulla strada del Ramastan.

Buona fortuna!

1

Mentre precipiti a capofitto nella tetra gola dell'abisso, perdi completamente la cognizione dello spazio e del tempo. Solo un gelido abbraccio e un gemito lamentoso, come milioni di voci piagnucolanti e disperate, ti accompagnano nella discesa verso l'ignoto. A poco a poco la tua mente si riempie di visioni terrificanti, e ti sembra che i tuoi incubi sbuchino urlando dall'oscurità cercando di azzannarti o di graffiarti. La loro presenza si fa sempre più minacciosa, fino a quando vengono dispersi da delle particelle di luce brillante che sfrecciano ad un'incredibile velocità.

Questi piccolissimi punti di luce ti avviluppano in una sorta di cono dalla vivida lucentezza, e un odore metallico, intenso e pungente, ti invade le narici. Una sensazione di calore ti percorre le membra intorpidite dal freddo. Poi, un istante più tardi, tocchi il suolo così improvvisamente da restare per qualche secondo ansimante e senza fiato.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino (se estrai uno 0 vale per 10). Il numero rappresenta i punti di Resistenza che hai perso nel passaggio attraverso il Cancello dell'Ombra. Risistema opportunamente il Registro di Guerra.

Vai al **20**.

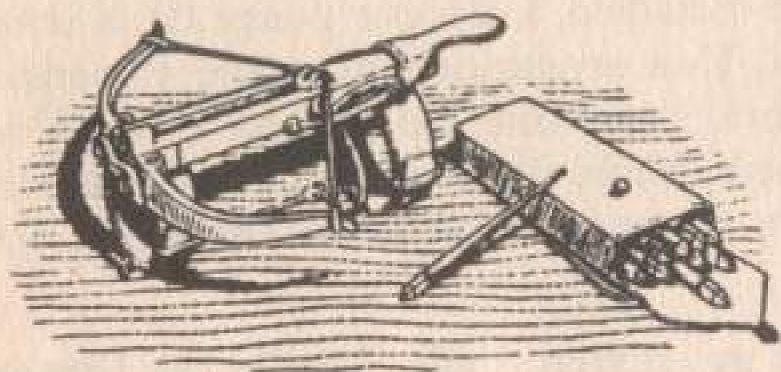
2

Lanci il Seme di Fuoco contro la parete della tomba, che scoppia in fiamme scagliando in aria

blocchi di pietra, una pioggia di fuoco rosso e quelle orrende creature che squittiscono e stridono come impazzite uccidendosi l'un l'altra nel disperato tentativo di trarsi in salvo. Il Seme di Fuoco ti ha salvato dal loro attacco iniziale, ma senti che si tratta solo di un vantaggio temporaneo.

La zona è piena di centinaia di quegli esseri, e se rimani qui sarai di certo sopraffatto dal loro numero schiacciante. Con riluttanza sei costretto a ritornare al Grande Sepolcro e ai tre mostri tentacolati che custodiscono l'entrata.

Vai al **34**.



3

Facendo ricorso alla tua abilità Ramas, ordini al sinistro rettile di fermarsi e di tornare alla sua tana. Il rumore del suo corpo squamoso cessa di colpo: non riesce più a sentire il tuo odore e si gira per strisciare via, mentre tu ti affretti a salire le scale verso la superficie.

Vai al **70**.

4

Lasci la stanza di Serocca e segui T'uk T'ron, che ti conduce fuori dalla torre e lungo una strada molto frequentata che va verso la piazza principale della città. Tre lucenti carri di bronzo, ognuno trainato da un tiro di strane creature simili a cavalli e chiamate *onipa*, ti stanno aspettando per condurti a Tolakos. Con il capitano Ookor sali sul primo carro e ti tieni ben stretto mentre il cocchiere fa schioccare la frusta. Gli onipa si muovono in fretta e, in una nube di polvere, i carri escono dalla città e si lanciano lungo una strada pietrosa che taglia la vallata.

Passano quasi tre ore prima che arriviate in vista di un villaggio sulla strada davanti a voi. T'uk T'ron sogghigna e indica ripetutamente la sua bocca spalancata. "Vuoi fermarti a mangiare qui?" urla per farsi sentire sopra il frastuono incessante delle ruote.

Se vuoi fermarti al villaggio per un pasto, vai al **124**.

Se preferisci continuare verso Tolakos senza fermarti, vai al **258**.

5

Il nome della tua nuova guida è Arke, un nerboruto uomo di Meledor dai capelli grigi e dal volto scarno. È un esperto boscaiolo, e con il suo aiuto riuscirai ad evitare di cader vittima dei pre-

doni superstiti. Il viaggio fino al margine della Piana di Guakor dura circa 100 ore, durante le quali ti nutri dei frutti della terra risparmiando le tue scorte di cibo. Infatti la Foresta di Nahgoth è così rigogliosa e fertile che riesci a raccogliere un quantitativo di cibo equivalente a 3 Pasti (se vuoi conservarli, correggi adeguatamente il Registro di Guerra).

Dividi un Pasto con Arke e quindi lo saluti. Controlli il tuo equipaggiamento e consulti la mappa prima di inoltrarti, non senza un attimo di esitazione, nella desolata Piana di Guakor.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che è uscito va da 0 a 6, vai al **202**.
Se va da 7 a 9, vai al **318**.

6

Disorientato, ti allontani dal monolito per osservarlo nella sua interezza. Hai fatto meno di una dozzina di passi quando senti un rumore tra il fogliame: non sei solo.

Vai al **343**.

7

Nelle nicchie e sui tavoli di argento massiccio ci sono enormi mucchi di gioielli, metalli preziosi e oggetti di un'incredibile bellezza. Non hai mai visto niente che equivalga allo splendore che ti circonda. Gironzoli a bocca aperta fra i tavoli, esaminando attentamente gli oggetti che più attirano la tua attenzione per la loro incredibile lucentezza. Uno in particolare ti colpisce: si tratta di un grosso spadone tempestato di rubini, smeraldi e lucente korlinium. Le dimensioni e il peso sono perfettamente bilanciati, e quando lo sollevi sopra la testa senti il ronzio di una magica e potente forza racchiusa nella lama lucente come uno specchio.

Se vuoi tenere questo Spadone dei Cuorediferro, segnalo sul Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali e appenditelo in spalla.

Vai al **251**.

8

Sollevi la spada e provi a maneggiarla per saggiare il suo valore. È un'arma raffinata, forgiata con abilità da un fabbro esperto. Nell'elsa sono incastonati dei bellissimi smeraldi e sulla lama ricurva è incisa l'immagine di un possente dragone. Riconosci subito quel simbolo, e le speranze di ritrovare l'ultima Pietra della Sapienza si rinnovano. Si tratta dello stesso simbolo che hai già visto al Tavolo delle Visioni: il marchio che decora le porte di pietra di Haagadar.

Concentri la tua abilità Ramas sulla lama e i tuoi sospetti vengono confermati. Il guerriero scarlat-

to proveniva da Haagadar, ed è verso quella distante città che il suo nero destriero alato sta facendo ritorno con l'ultima delle Pietre della Sapienza Ramas.

Vai al **246**.

9

Cerchi il modo per rompere l'incantesimo che tiene chiusa la porta, ma i tuoi sensi ti dicono che non possiedi i mezzi per superare questa magia. Con riluttanza ti appoggi alla porta e consideri il da farsi.

Se vuoi dare un'occhiata alla stanza adiacente, vai al **170**.
Se preferisci restare dove sei, vai al **219**.

10

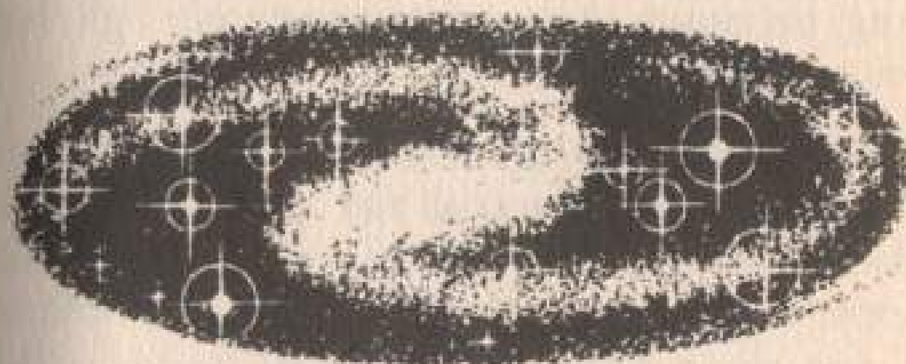
Il fragore delle armi e l'agghiacciante ululato delle creature che stanno attaccando diventano sempre più forti. Il rumore della battaglia, e in particolar modo le urla di morte degli Ookor ti risuonano nella mente mentre corri al riparo tra le colline. Quando raggiungi finalmente il pendio ti volti, non senza un certo senso di colpa, a guardare il ponte nella speranza di vedere T'uk T'ron e le sue guardie emergere vittoriosi dal conflitto. Ma le tue speranze sono vane: le uniche creature vive e trionfanti sono quelle dell'orda grigia che stanno orrendamente banchettando sui cadaveri dei nemici.

Il rimorso ti attanaglia la mente e i tuoi sensi non ti avvertono della minaccia che si nasconde lì vicino. Da dietro un masso coperto di muschio emergono sei orrende mostruosità, che ringhiando ti fissano con occhi infiammati d'odio. Ecco che, con un grido che ti gela il sangue nelle vene, si gettano su di te e ti atterrano.

Branco di Agtah:
Combattività 34 Resistenza 40

Queste creature sono immuni allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico). A causa della sorpresa e della ferocia del loro attacco devi combattere disarmato i primi due scontri del combattimento.

Se vinci, vai al **114**.



11

Il dolore svanisce, ma al suo posto cresce una paurosa sensazione di torpore che ti toglie le forze. Il volto di Odel e la cupola di fitti rami cominciano a ondeggiare e a svanire, mentre il veleno del mortale Khetu ti intossica il sangue. Cadi in un sonno profondo: un sonno da cui non ti sveglierai mai più.

La tua vita e la tua ricerca finiscono qui.

12

Facendo molto in fretta sistemi le tue provviste sul pavimento e corri su per le scale più veloce che puoi. La tua trovata ha funzionato: il gigantesco serpente si ferma a mangiare, lasciandoti il tempo per scappare.

Vai al **70**.

13

Usando la tua abilità Ramas ordini al rettile di chiudere gli occhi e di riaddormentarsi. Ma la creatura sta morendo di fame, e nonostante tu sia riuscito a mascherare l'odore del tuo corpo comincia a farsi sotto e a prepararsi ad attaccare.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e aggiungi un punto al numero estratto per ogni Arte Ramastan che possiedi.

Se il totale non supera l'8, vai al **271**.
Se va da 9 in su, vai al **199**.

14

Scrivi il simbolo ed improvvisamente un getto di vapore freddo ti colpisce al volto. Sei colto da un violento attacco di tosse e da conati di vomito, mentre quel gas amaro e velenoso ti penetra nei polmoni.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Medicina e hai raggiunto il grado Ramas di Consigliere o uno superiore, vai al **223**.

Se non possiedi quest'Arte, o devi ancora raggiungere questo livello di addestramento Ramas, vai al **99**.

15

Le guide si girano per affrontarti, alzando istintivamente le balestre non appena ti vedono.

"Fermi!" esclama uno di loro rivolto ai compagni che stanno entrambi per tirare. "Potrebbe essere lui!"

Si avvicinano con estrema prudenza e ti chiedono chi sei. Glielo dici, e suggerisci loro di controllare nella tua tasca per avere conferma della tua identità. Uno di loro si fa cautamente avanti.

Vai all'**87**.

16

Il piccolo e tozzo Ookor fa un rapido balzo all'indietro quando gli racconti che non provieni da Meledor. I suoi seguaci lo circondano ansiosi e sollevano le lance, formando un muro protettivo davanti al loro capo. Li assicuri che non hai intenzione di far loro del male e cerchi di spiegare come sei giunto nella loro terra, ma sono irrigiditi dalla paura e dal sospetto fino a quando non menzioni Serocca, di cui stai cercando l'aiuto.

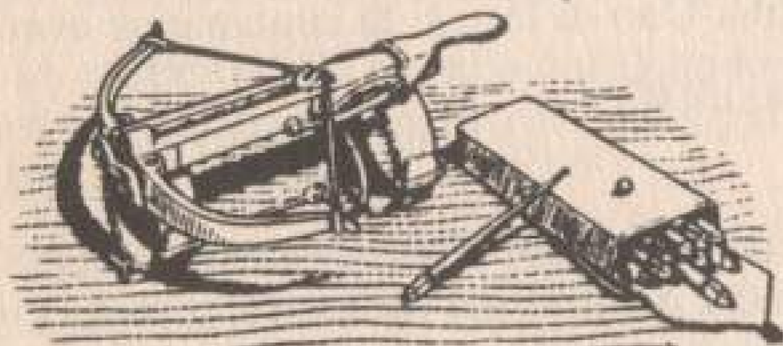
"Molto bene" dice pensoso L'yan-K'ril. "Ti porteremo da Serocca, se è veramente questo che desideri".

Vai al **35**.

17

Egli cerca disperatamente di evitare la freccia, che però riesce comunque a penetrare nella sua armatura e a conficcarglisi nel collo. Con un urlo di dolore si strappa il dardo dalle carni e te lo scaglia addosso con un gesto di stizza. Sei impressionato da una tale resistenza, ma capisci che ha subìto una profonda ferita. Intanto con movimenti febbrili il guerriero infila le Pietre della Sapienza in una sacca di velluto appesa al cinturone della spada: allora metti via l'arco, impugni un'altra arma e ti avvicini per evitare che fugga.

Vai al **206**.



18

Con aria comprensiva la vecchia Ookor scuote il capo e ritira le sue carte dal tavolo. Si inchina e girandosi mormora qualcosa nella sua lingua madre, prima di allontanarsi per aiutare le sue figlie a raccogliere le ciotole vuote.

"Ha detto che per un guerriero è meglio non conoscere il proprio futuro" ti dice T'uk T'ron, terminando il pasto con un forte rutto. "Ora ce ne andiamo, vero?" Gli fai un gesto d'assenso con il capo, e il piccolo capitano Ookor ordina alla compagnia di tornare ai carri.

Mentre ti prepari ad andartene noti che la vecchia indovina sta aspettando vicino alla porta della capanna. Ha qualcosa in mano, e quando ti avvicini te lo consegna. Si tratta di un grosso amuleto di legno a forma d'ala d'uccello. Se vuoi tenere questo Amuleto Ookor, segnalo sul Registro di Guerra fra gli Oggetti Speciali e infilalo nello Zaino.

Fai un ultimo gesto di saluto ai gentili paesani e ti affretti verso il carro.

Vai al **117**.



19

La freccia sfiora l'occhio della creatura e rimbalza sulla copertura ossea. Il dolore inaspettato e improvviso fa balzare in aria la bestia, che comincia a lanciare urla agonizzanti che si perdono nella pianura deserta. Poi si gira e vola via, cercando riparo nel suo nido per curarsi la ferita sanguinante.

Vai al **265**.

20

Con grande prontezza balzi in piedi per dare un'occhiata intorno. Una piana deserta e desolata, apparentemente priva di vita, si estende in lontananza da ogni parte. Ci sono dei massi disseminati qua e là tra la sabbia rossa, mossa di continuo da un vento freddo e inesorabile. Nel cielo ambrato non c'è traccia di sole né di luna, ma la loro assenza non lascia questa terra nell'oscurità: lungo l'orizzonte brillano delle fiamme più luminose di mille tramonti. Osservi questo strano paesaggio, e quando comprendi dove sei arrivato una sensazione di impotenza ti attanaglia: questo è il mondo crepuscolare del Daziarn.

Lo stomaco ti si contrae dalla paura nel ricordare quel poco che sai di questo mondo. I maghi di Sommerlund credono si tratti di un corridoio astrale che congiunge il Magnamund con altri pianeti. Così, passando attraverso un Cancello dell'Ombra, uno dei quali si trova sotto il Palazzo della Corporazione a Toran, si può accedere al Daziarn. Ma coloro che hanno oltrepassato il Cancello dell'Ombra a Toran non hanno più fatto ritorno, e i maghi credono che quel viaggio si possa fare solo in una direzione. Non c'è via di scampo dal Daziarn.

La tua promessa di ristabilire l'ordine Ramas, e la tua ostinata volontà di sopravvivere non ti permettono di rinunciare alla speranza di far ritorno alla tua terra madre. Scacci ogni paura e decidi di trovare un modo per scappare da questo posto desolato. Ma prima devi recuperare le due Pietre della Sapienza che sono cadute oltre il Cancello dell'Ombra, poco prima di te.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione e hai raggiunto il grado Ramas di Precettore o uno superiore, vai al **145**.

Se non possiedi quest'Arte, o non hai ancora raggiunto questo livello dell'addestramento Ramas, vai al **297**.



21

Hai preso bene la mira e la tua freccia ottiene il massimo risultato. Entra nella bocca della creatura, le trafigge il cuore e la manda a sbattere contro gli alberi tra orrendi spruzzi di sangue verde. Senza perdere tempo a scoprire se ce ne siano altre della sua specie, rimetti in spalla l'arco e ti allontani in fretta dalla radura.

Vai al **138**.

22

Nonostante la sua mole il guerriero è veloce come un gatto. Appena ti avvicini sfodera una spada ricurva e si prepara a darti il benvenuto con quella lama affilatissima. Sferri il primo colpo

puntando alla testa, ma quello si schiva e si muove di continuo, dimostrando di essere un bersaglio ben difficile. Colpisci di nuovo e questa volta il guerriero riesce a parare il colpo e a restituirtene uno talmente forte che ti manda a finire sul bordo del tetto.

Guerriero Scarlatto:
Combattività 29 Resistenza 38

Se riesci a ridurre i suoi punti di Resistenza a 20 o a meno di 20, non continuare il combattimento ma vai al **306**.

Se lo uccidi prima che i suoi punti di Resistenza scendano a 20 (cioè se ottieni un punteggio mortale sulla tabella dei Risultati di Combattimento), vai al **123**.

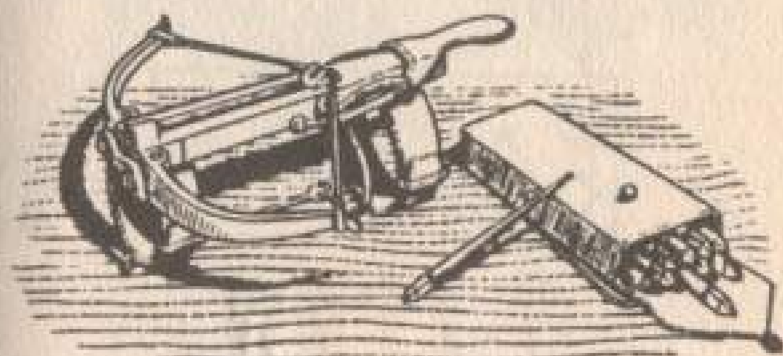


23

"Sento molte cose del tuo carattere che mi piacciono, umano. Possiedi forza interiore, onore e un fiero coraggio, non comuni tra i mortali di Aon. Se non fosse per queste tue qualità non avrei avuto un attimo di esitazione nello sbarazzarmi di te, perché non potrei tollerare la presenza di una persona debole e infida nel mio reame".

Tace per un momento e il suo sguardo si fissa sulle sagome che si agitano al centro della stanza. "Ho letto nella tua mente e ora so le ragioni per cui ti trovi qui nel Daziarn. I guai e i problemi del Magnamund sono di nessun peso qui, nella Città Splendente, ma c'è qualcuno che sarebbe felicissimo di sapere che l'ultimo dei Maestri Ramas si trova qui, non fosse altro che per scovarti ed ucciderti. Per questo motivo devi lasciare Yanis, ma non ti manderò via senza una guida: sei una persona che rispetto e ti aiuterò come posso".

Vai al **122**.



24

Una larga smorfia illumina il volto della vecchia Ookor. Raccoglie il mazzo di carte con le sue mani rattrappite, le mescola e poi ti chiede di scegliere tre carte a caso.

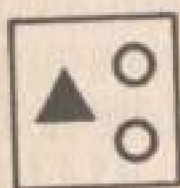
Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero va da 0 a 3, vai al **172**.
Se va da 4 a 6, vai al **307**.
Se va da 7 a 9, vai al **224**.

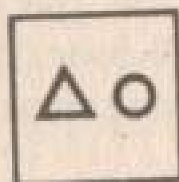
25

Qui sotto sono disegnati quattro gruppi di simboli, uno solo dei quali è corretto. Questo gruppo, una volta iscritto nel quadrato vuoto, aprirà la serratura che chiude la grande porta.

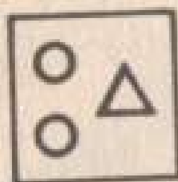
Studia con attenzione questi simboli e confrontali con gli altri tre gruppi dell'illustrazione al paragrafo **131**. Quando pensi di aver scoperto il gruppo che completa la sequenza di quattro, vai al numero indicato:



216



344



42



169

26

Con incredibile facilità, il comandante e due del suo seguito scendono dai loro enormi destrieri alati. Sono tutti più grandi di te della lunghezza di un braccio, e nonostante la loro pesante muscolatura si avvicinano al tumulo con grazia felina.

"Zeeu klo-ka kilkora dau Ztuul n'ra?" chiede il comandante con voce profonda e sonora. "Ryl'an noorna?" replica l'essere che gli sta al fianco, i cui occhi brillano come due dischi di fiamme ambrate.

Se possiedi l'Arte Ramastan dell'Interpretazione e hai raggiunto il grado di Illuminato, vai al **252**.

Se non possiedi quest'Arte Ramastan o non hai ancora raggiunto questo livello dell'addestramento Ramas, vai al **280**.



27 *(fig.1)*

Quando guardi giù dal parapetto, la vista che ti si presenta ti toglie il fiato. L'armata di Lorkon Cuorediferro sta entrando a Tolakos, trasformando le zone invase dalle Creature del Caos in un campo di battaglia. Alla testa dei guerrieri vedi Lorkon, con la sua armatura argentata e il mantello scarlatto macchiato di sangue nero, che continua a colpire i nemici con incredibile velocità e decisione. È alla testa di un nutrito battaglione di


(fig. 1) Gli Agtah fuggono davanti all'esercito di Lorkon

guerrieri di Meledor, che hanno tutti il volto e le armature coperti di magiche iscrizioni runiche per respingere le Creature del Caos. Gli Agtah si disperdono al loro passaggio come il ghiaccio si dissolve al fuoco, e fuggono in preda al panico verso lo scuro rifugio del Nahgoth. I guerrieri di Meledor lanciano festose grida di vittoria per affrettare la ritirata del nemico, ma le loro grida di giubilo cessano ben presto: dal cuore della foresta giunge loro in risposta un ruggito tonante.

Vai al **40**.

28

Al centro di ogni macchia d'erba c'è un grosso germoglio simile ad una ghianda, che emana il dolce e pungente aroma che riempie l'aria.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Medicina, vai al **129**.

Se non la possiedi, vai al **180**.

29

Ricorrendo al tuo potere Ramastan fai in modo di spostare la trave e di spingerla in posizione col piede. Pian piano il grosso tronco di legno si muove verso la sua sede, ma quando ormai sta per andare a posto la tua concentrazione è distolta dal suono di una tranquilla, ironica risata.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione e quella del Fiuto, vai al **92**.

Se non possiedi entrambe queste Arti, vai al **316**.

30

Queste spettrali figure hanno i volti di tutti i nemici che hai ucciso. Si contorcono e si agitano davanti ai tuoi occhi e il loro sguardo è acceso da gelide fiamme bluastre che ti fissano inesorabili. Ti premi i pugni sugli occhi e urli nello sforzo di bloccare quest'incubo ossessionante, ma senza risultato. Stai perdendo le forze e sei completamente intorpidito: perdi 5 punti di Resistenza.

Vai al **175**.



31

Una grossa coda sinuosa sbuca dal corpo della creatura, e comincia a sbattere sulle pareti della caverna proprio sopra la tua testa, creando una profonda breccia nella roccia friabile. Prima che possa colpire una seconda volta, sfoderi un'arma e la lanci contro gli occhi vulnerabili della creatura.

Khozinda:
Combattività 32 Resistenza 48

Se vinci il combattimento, vai al **245**.

32

Tiri fuori una freccia e prendi la mira, mentre il guerriero si china a raccogliere le Pietre della Sapienza con la sua mano guantata. Ma la pesante maglia di ferro che indossa lo protegge, e anche da così breve distanza ci sono pochi punti in cui sei sicuro che la tua freccia riesca a penetrare nell'armatura.

Se vuoi mirare alla visiera, vai al **76**.
Se vuoi mirare alla gola, vai al **151**.
Se vuoi mirare al petto, vai al **333**.

33

Con un forte cigolio le ruote si bloccano e il carro si gira bruscamente in mezzo alla strada. Il cocchiere cerca di controllare gli animali, tirando le redini con tutta la forza che ha, ma le stringhe di duro cuoio si sono incastrate e gli onipa non rispondono. Con la forza della disperazione ti aggrappi al corrimano proprio mentre una delle ruote si solleva e il carro comincia ad inclinarsi.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Controllo Animale, vai all'**85**.

Se non la possiedi, puoi saltare giù dal carro, andando al **332**.

Oppure puoi tenerti stretto e pregare che il cocchiere riprenda il controllo degli onipa: vai al **243**.

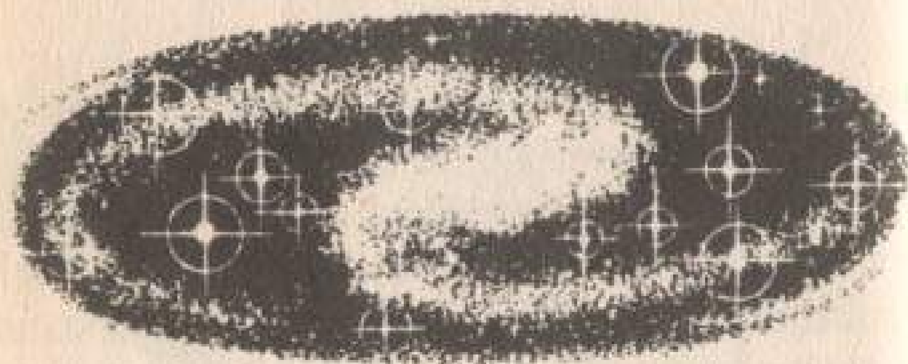
34

Torni indietro di corsa lungo il cimitero, e ti lanci a testate contro le tre creature che bloccano

l'entrata. Queste grugniscono quando ai primi colpi riesci a farti largo tra le loro armature, ma recuperano ben presto le forze e si lanciano su di te con i loro lunghi tentacoli pieni di ventose. Il loro attacco è piuttosto maldestro, ma dovunque il tuo corpo venga sfiorato da quei viscidi arti resta subito segnato da un orrendo livido.

Octagtah:
Combattività 12 Resistenza 43

Se vinci il combattimento, vai al **133**.



35

Per alcune ore accompagni l'Ookor attraverso un vasto tratto di distesa erbosa completamente piatta, fatta eccezione per uno stretto sentiero e per una fila di basse colline sparse all'orizzonte come un gigante disteso e addormentato. Durante il tragitto ti viene molta fame: devi consumare un Pasto o perdi 3 punti di Resistenza. Improvvisamente il sentiero comincia a salire sul fianco di una collina, e quando raggiungi la cima vedi sotto di te uno spettacolo impressionante.

Vai al **222**.

36

Capisci immediatamente che le palline arancioni sono bacche velenose di Khetu. Se vengono ingerite, o se sono messe a contatto col sangue, possono uccidere un uomo nel giro di pochi minuti.

Se vuoi raccogliere una manciata di queste Spore Khetu, segnale sul Registro di Guerra tra gli oggetti dello Zaino.

Vai al **247**.

37

L'Agtah ti cade dalle braccia senza vita, ma subito un altro si lancia contro la tua schiena facendoti cadere a faccia in giù nel fango. Ti liberi dalla presa e gli sferri un colpo sulla testa verde e lucente, ma la sua reazione è altrettanto veloce e il tuo colpo non fa che creare un solco nella terra scura. La creatura si fa avanti ancora una volta; sollevi le gambe e le sferri un calcio violento contro il petto colpendola in pieno.

Con un tonfo pesante cade al suolo ululando dal dolore, ma subito si rialza per affrontare il tuo prossimo attacco.

Capo branco Agtah:
Combattività 27 Resistenza 32

Questa creatura è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico).

Puoi evitare il combattimento dopo tre scontri, andando al **303**.
Se vinci, vai al **254**.

38

Le due guardie si tirano su e afferrano nervosamente le impugnature delle spade mentre ti avvicini.

"Cosa vuoi?" grugnisce il più grasso dei due, i cui occhi verdi brillano nella fessura dell'elmo. "Sono stato convocato" gli rispondi con convinzione, sperando di riuscire a convincerli. "Mi vogliono vedere al più presto".

La guardia grassa gira lo sguardo, fa un cenno al suo compagno e gli sussurra qualcosa che non riesci a capire.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Sparizione, vai al **308**.
Se non la possiedi, vai al **259**.



39

Sfili l'Asta d'Argento dalla cintura e la tieni alta davanti a te. Gli occhi del capo si illuminano di sorpresa, che ben presto si tramuta in rabbia quando comprende dove hai preso quella bacchetta argentata. Furibondo per il tuo grave furto, in un eccesso di collera fa partire dalla sua asta una potente scarica.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se hai completato il Cerchio di Sapienza del Fuoco, aggiungi 2 al numero estratto.

Se il totale va da 3 in poi, vai al **191**.
Se non supera il 2, vai al **328**.

40 *(fig. 2)*

Qualcosa di enorme e mortalmente pericoloso si sta avvicinando a Tolakos. Il suolo trema sotto i suoi passi e l'aria risuona di rumori di distruzione. Il fragore di alberi sradicati e il cupo grugnito di un gigantesco bestione diventano sempre più distinti, portando alla disperazione molti dei soldati di Lorkon. Egli cerca in tutti i modi di riportarli all'ordine, ma la sua voce si perde nel frastuono assordante.

Improvvisamente si forma una breccia al margine della foresta: un enorme paio di mani ha sradicato con tutta facilità due grossi alberi. I guerrieri di Meledor sono in preda al terrore nel veder comparire le orrende fattezze del capo delle Creature del Caos, alto più di dieci metri. Osservi il suo corpo nudo e imponente e sei sconvolto da ciò che vedi: le sue fattezze continuano a sciogliersi, dissolversi, mescolarsi e a prendere sempre nuove e più mostruose forme. Solo Lorkon rimane impassibile davanti all'orrenda creatura.



(fig. 2) Improvvisamente dalla foresta appare il Signore del Caos

Solleva la spada e sfida a duello quell'essere malefico, ma le sue parole coraggiose ricevono per tutta risposta un ululato di derisione.

"Vuoi sfidare un dio?" gli chiede il Signore del Caos, la cui voce risuona assordante. Lorkon non si scompone e ripete il suo invito a combattere. La creatura esplode in una orrenda risata. "Ha!Ha! Cominciamo pure, allora, perché anche se sarà cosa da poco, mi divertirò un mondo ad ammazzare un povero stupido come te, Lorkon!"

Con un'incredibile velocità il bestione sradica un altro albero, ne toglie i rami col dorso della mano e lo afferra come un gigantesco randello. Poi si fa avanti, seguendo Lorkon in un macabro gioco che lascia dovunque una scia di distruzione. Il guerriero di Meledor si affida alla fortuna e alla velocità delle sue gambe per evitare quei colpi mortali, ma la fortuna e la prontezza di riflessi non dureranno per sempre. Ecco che scivola e cade vicino al muro della costruzione sul cui tetto ti stai nascondendo. Il capo delle Creature del Caos urla e si lancia in avanti con il tronco, pronto a fare a pezzi Lorkon. Le sue gigantesche spalle arrivano all'altezza del parapetto, e mentre si prepara a sferrare il colpo di grazia si trova a pochissima distanza da te.

Se possiedi la Spada del Sole di Sommerlund, vai al **341**.

Se possiedi lo Spadone dei Cuorediferro, vai al **204**.

continua

Se non possiedi nessuno di questi Oggetti Speciali, vai al **111**.

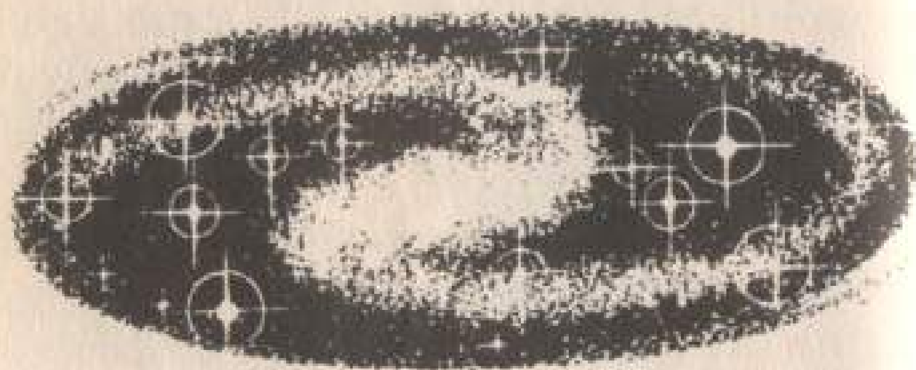
41

Gli ombrosi cavalieri alzano le nere mani, e dai pugni si sprigionano subito delle fiammate bluastre. Con delle grida sovrumane puntano queste lance crepitanti contro il tuo petto e si lanciano in avanti per farti fuori.

Predatori dell'Ombra:
Combattività 34 Resistenza 40

Non puoi evitare il combattimento e devi lottare fino alla morte contro queste creature soprannaturali.

Se vinci, vai al **149**.



42

Dalla serratura proviene un debole rumore meccanico, e il grande portale si apre lentamente e con tutta facilità. Entri nell'oscurità con i nervi tesi, e segui un corridoio che conduce ad un'altra grande porta che si apre quando ti avvicini. Una vampata d'aria puzzolente ti assale, risucchiata dalla stanza adiacente dopo che per molti decenni era rimasta chiusa. Delle torce si illuminano di colpo, e per la prima volta nel corso della sua lunga storia i segreti del Grande Sepolcro si rivelano agli occhi di un Aoniano.

Vai al **54**.

43

Siccome non riesci a spostare la trave, decidi di dare un'occhiata sul ponte per cercare un altro modo di correre ai ripari. Ma quando ti alzi in piedi senti un rumore che ti gela il sangue nelle vene: è il suono di una diabolica risata.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione e del Fiuto, vai al **92**.

Se non possiedi entrambe queste Arti, vai al **316**.

44

Si tratta di lettere, ma non hai mai visto una scrittura di questo genere. Tutto ciò che riesci a capire è che si tratta di un epitaffio in memoria di una creatura chiamata 'Ztuul', che giace sepolta sotto questo tumulo di pietre.

Vai al **260**.

45

La freccia lo colpisce al petto con un angolo troppo acuto e rimbalza cadendo oltre il parapetto del tetto. Il nemico prorompe in una beffarda risata e i suoi occhi felini scintillano nella fessura

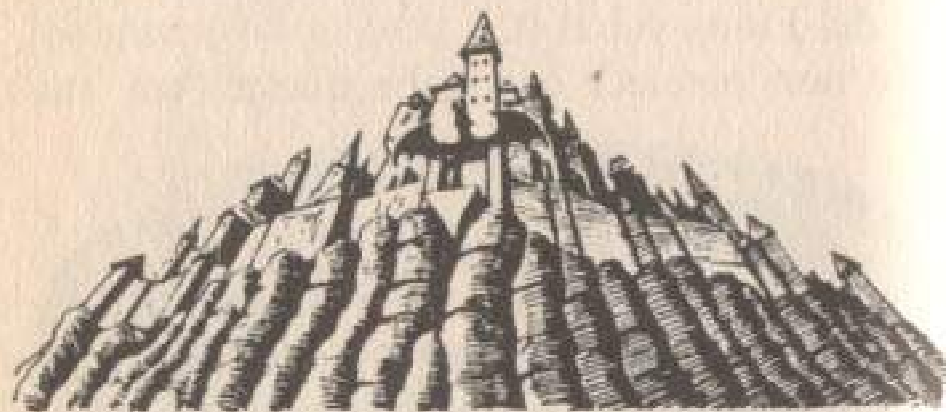
della visiera. Infila in fretta le Pietre della Sapienza in una sacca di velluto che porta appesa al cinturone della spada e si allontana. Adirato per la sua risata, e per il tuo attacco fallito, rimetti in spalla l'arco e sfoderi un'altra arma determinato a non lasciarlo scappare.

Vai al **22**.

46

Riesci ad abbattere tre cocchieri, prima di venir travolto e schiacciato sotto gli zoccoli e le pesanti ruote degli altri carri Ookor.

La tua vita e la tua ricerca finiscono tragicamente qui, alle porte della città di Thas.



47

Quando sferri il colpo mortale il capo delle Creature del Caos lancia un grido così forte da svegliare i morti. Il suo grande corpo si irrigidisce e la pelle si contrae luccicando, rendendo impossibile distinguerne i particolari. A poco a poco il cadavere si dissolve, fino a che tutto ciò che rimane di lui è il puzzo tremendo del suo sangue.

Vai al **232**.

48

Potenziando la vista sei in grado di capire che il centro del ponte è danneggiato. Molte assi sono state divelte e risistemate alla meglio per mimetizzare il buco. Lanci un urlo d'avvertimento a T'uk T'ron che riesce a bloccare il carro appena in tempo, prima di salire sulla rampa d'accesso al ponte.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto e hai raggiunto il grado di Precettore o uno superiore, vai al **69**.

Se non possiedi quest'Arte, o devi ancora raggiungere questo grado dell'addestramento Ramas, vai al **196**.



49

Cerchi disperatamente di scansarti per evitare la fiammata gialla e fumosa che esce dalla bocca dello Zhengha. La tua veloce reazione ti salva da una sicura ustione, e quando ti rialzi in piedi riesci a sfoderare un'arma e ad avanzare inosservato verso la bestia.

Vai al **329**.



(fig. 3) Ecco la scintillante città di Yanis

50 *(fig. 3)*

La splendente città di Yanis si estende davanti a te, ergendosi in piani circolari attorno a una turrita fortezza di cristallo luccicante che domina la grande metropoli. Questa città è completamente costruita di platino, argento, vetro e acciaio lucidissimo, tutti materiali che riflettono la luce in migliaia di colori che riverberano dalle pareti, dalle finestre e da enormi torri coniche, emanando un chiarore splendente quasi quanto il sole. Quando il dragone volante sorvola le mura esterne riesci a scorgere una rete di larghe strade fiancheggiate da rigogliosi alberi, piazze abbellite da fontane ed enormi abitazioni argentate a forma di campana.

Proprio lì davanti si erge la fortezza. Il capo dà ancora una volta il segnale, e tutti insieme gli Yoacor fanno atterrare i loro destrieri alati su una piattaforma di vetro adiacente ad una delle cinque torri di guardia della fortezza. Lì siete accolti dalle guardie Yoacor, splendenti nelle loro armature di argento lucidissimo, che si prendono cura dei dragoni con impeccabile diligenza. Il capo ti aiuta a scendere prima di lasciare la compagnia e di scortarti in una stanza nella torre di guardia.

Ti riposerai qui ti dice servendosi dei suoi poteri mentali. *Parlerò con l'Osservatore ed egli ti darà udienza. Datti una rinfrescata e dormi un po', se vuoi.* Poi se ne va verso una stanza attigua e la porta si chiude automaticamente alle sue spalle.

Se vuoi dare un'occhiata alla stanza adiacente, vai al **170**.

Se vuoi tentare di fuggire dalla torre di guardia, vai al **340**.

Se decidi di restare nella stanza in cui ti trovi, vai al **219**.

51

La visione del tuo creatore si frantuma con incredibile rapidità, e senza il minimo preavviso cadi in avanti e precipiti in una densa nuvola roteante. La sensazione terrificante di questa rapida discesa ti toglie il fiato, ma subito riprendi il controllo al pensiero che la tua caduta è certamente controllata da mani invisibili. Poi, come svegliandoti da un sogno, ti rendi conto che la nuvola è svanita e che sotto i piedi hai di nuovo la rassicurante terraferma.

Ti ritrovi ai piedi di una grande altura di arenaria, le cui pareti sono levigate e segnate profondamente dal forte vento che soffia nella circostante distesa rocciosa. Sulla cima dell'altura è appollaiata una città fortificata, di cui riconosci immediatamente le tetre fattezze e le porte con il marchio del dragone: è Haagadar, la città dimenticata di Sandai. Osservi quella fortezza, pensando a quanto sarebbe difficile salire fin là e cerchi di non farti prendere dal panico. Lì vicino scorre un fiumiciattolo maleodorante. Lo segui fino alla fonte e scopri che sgorga da una grata infissa nelle pareti del monte. Dev'essere un canale di scolo della città soprastante.

Se vuoi tentare di entrare in città attraverso il canale di scolo, vai al **140**.

Se preferisci tentare la scalata della ripida parete rocciosa battuta dal vento, vai al **244**.



52

Una delle guide volge il capo e risponde ad alta voce alla tua chiamata mentale. "Vieni fuori di là!" ti ordina, con molta sorpresa dei due compagni che non possiedono capacità mentali e non hanno sentito il tuo messaggio psichico. Vieni fuori dal fogliame con le mani aperte e lontane dal corpo. Gli altri due si girano di scatto per affrontarti, sollevando istintivamente le armi alla tua improvvisa comparsa.

"State fermi!" ordina l'uomo dai poteri mentali ai suoi compagni che sono già pronti a tirare con le balestre. "È lui".

Sulle prime non sembrano voler obbedire al suo ordine e si rifiutano di abbassare le armi, ma tu suggerisci di controllare nella tua tasca se vogliono avere le prove della tua identità.

Vai all'**87**.

53

Per interminabili ore segui il corso d'acqua senza incontrare anima viva. Cominci a sospettare che questa terra sia completamente priva di forme di vita intelligenti, quando giungi in vista di una serie di lunghi campi spianati dove sono piantate in file regolari delle erbe gialle dal profumo dolce e intenso. Un sentiero si diparte dal fiumiciattolo verso il ciglio di una collina.

Se vuoi fermarti e dare un'occhiata a quelle erbe, vai al **28**.

Se decidi di seguire il sentiero fino alla cima della collina, vai al **115**.

54

Al centro della stanza si erge la statua di un prode guerriero meledoriano, con gli abiti da battaglia e la spada alzata in segno di sfida. Ai suoi piedi ci sono sette scrigni chiusi, ed altri sette aperti e vuoti che aspettano le future generazioni della tribù dei Cuorediferro. In questo posto riesci a sentire più intensamente la presenza delle Pietre della Sapienza: rabbrividisci e il tuo battito cardiaco aumenta di colpo. Ma nonostante questa reazione sei in grado di capire che le Pietre non si trovano in questa stanza, ma in qualche posto qui vicino.

Dietro l'alta statua scopri una stretta scaletta che sale ad una botola circolare nel soffitto. Ai piedi della scala c'è una porta ad arco di metallo blu scintillante.

Se possiedi la Spada del Sole di Sommerlund, vai al **107**.

Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **221**.



55

Tolakos è completamente invasa dall'orda delle Creature del Caos, e ci sono ormai pochissimi luoghi dove potersi nascondere. Alla tua sinistra vedi il tetto a cupola e le mura coperte d'edera della Cripta di Juilor; a destra si trova la grigia e umida Volta di Sedron; e alle tue spalle si alza l'alta Tomba di Baylon.

Se vuoi nasconderti nella Cripta di Juilor, vai al **272**.

Se vuoi nasconderti nella Volta di Sedron, vai al **331**.

Se vuoi nasconderti nella Tomba di Baylon, vai al **166**.

56

Ti ritiri dal cadavere del gigante ma continui a tener alta l'arma, pronto a continuare il combattimento nel caso che il resto degli Yoacor reclamasse vendetta. Sembra proprio che la morte del loro campione non li abbia turbati affatto: non mostrano nessun desiderio di vendicarlo. Il capo ti osserva con un freddo sorriso di approvazione, poiché hai trionfato con onore in un combattimento corpo a corpo, e nel farlo ti sei guadagnato la sua ammirazione. Egli incrocia il tuo sguardo e ti lancia un messaggio psichico usando un linguaggio mentale che sei in grado di comprendere.

Noi siamo gli Yoacor ti dice telepaticamente. *Siamo i Signori di Yanis - la Città Splendente - e governatori dell'Abaxial di Czenos. Vieni, prode guerriero, ti invito a unirti a noi. Vieni a Yanis, dove ti godrai i premi del vincitore coraggioso.*

Ti fa cenno di accompagnarlo sul suo dragone volante. Sulle prime esiti un pochino, non fidandoti delle loro intenzioni, ma il pensiero di essere abbandonato in questo deserto selvaggio e inospitale ti persuade ben presto ad accettare l'invito degli Yoacor.

Vai al **205**.

57

Improvvisamente una ruota entra in un profondo solco e il carro si inclina in avanti, catapultandoti oltre il bordo. Atterri con un tonfo nel fango sulla riva del fiume. Stordito e accecato dall'impatto violento, non ti accorgi che gli onipa si sono liberati dalle redini e stanno correndo all'impazzata verso di te. Quando percepisci il pericolo è ormai troppo tardi. Dentro di te esplode un dolore insostenibile quando i loro zoccoli ferrati ti piombano addosso, come una pioggia di martellate. Sei gravemente ferito e la morte giunge in fretta.

La tua vita e la tua ricerca finiscono tragicamente qui, a Vhozada.

58 *(fig. 4)*

Passi con cautela oltre l'apertura e segui Serocca in un'alta stanza dal soffitto a cupola, sostenuto da un circolo di enormi colonne di marmo venato di rosa. Al centro della stanza c'è un grande tavolo sul quale dal soffitto scende un raggio di luce, che si rifrange sulla superficie di mosaico di cristallo e inonda le pareti della stanza di colori spettrali. La donna ti invita a sederti a quel tavolo, e mentre si sistema comodamente di fronte a te non puoi fare a meno di ammirare la sua bellezza. Il suo volto ha i lineamenti felini di una giovane leonessa, e il suo corpo è coperto da una soffice peluria vellutata, eppure i suoi occhi e la bellissima bocca sono chiaramente umani. Quell'essere ha un'aria potente e sicura di sé, e nello stesso tempo sembra essere triste e vulnerabile.

"Come sai il mio nome?" le chiedi, un po' sorpreso per l'aria confidenziale con la quale ti ha salutato.



(fig. 4) Sei colpito dalla singolare bellezza di Serocca

"So tante cose di te" ti risponde, e subito capisci che ti sta dicendo la verità e che si tratta di un essere buono. "La tua terra, e la tua lotta contro le forze del male che minacciano di conquistarla sono solo una piccola parte delle lotte che imperversano nel Pianeta dell'Esistenza. Eppure la tua impresa è diventata il centro focale dell'eterno conflitto fra il Bene e il Male". Tace per qualche istante, fissandoti profondamente negli occhi, poi continua: "Il futuro di noi tutti dipende da te!"

Sorpreso per la gravità delle cose che ti ha detto, scuoti la testa a bocca aperta e resti senza parole. Poi esclami incredulo: "Come può essere?"

"Ci sono quelli che cercano di creare il destino, e quelli sui quali il destino cade. Questa volta sei stato scelto tu, Lupo Solitario; e non puoi rifiutare, perché il destino si accanirà su di te".

"Ma come sono finito al centro di questa lotta?" le chiedi.

"Noi ne facciamo tutti parte" ti risponde. "I mondi di Aon e di Daziarn sono modellati dalle azioni di coloro che ci vivono. Ma ora è giunto il tempo in cui le azioni di un solo individuo forgeranno il destino di entrambi i mondi. Quest'uomo sei tu, Lupo Solitario, e ciò che farai si ripercuoterà sull'esistenza di ogni creatura vivente".

"E cosa succede se rifiuto?" le chiedi nervosamente. "Cosa accadrà al futuro del mondo?"

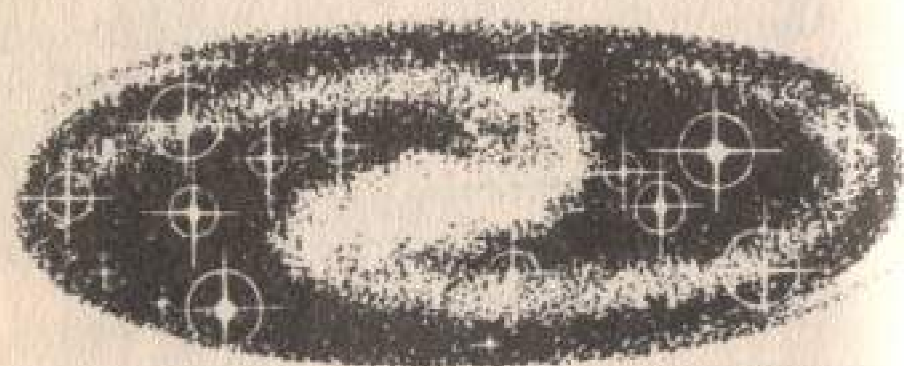
"Non puoi rifiutare" risponde dolcemente. "Ogni cosa che tu fai è legata al tuo destino. Vuoi forse

mancar fede al voto di completare la ricerca Ramastan e di ristabilire la stirpe Ramas? Vuoi dimenticare la tua terra e la sua sicurezza futura? Vuoi abbandonare il Magnamund nelle mani dei Signori delle Tenebre? La tua stessa natura, il tuo onore e il tuo coraggio te lo impedirebbero: seguirai il tuo destino".

"Che cosa devo fare?" le chiedi.

"Devi fare ciò che hai sempre fatto. Devi dare ascolto alle parole di coloro che ti vogliono aiutare e devi lasciare che la tua abilità e il tuo istinto ti guidino". Così dicendo si china in avanti e stende lentamente le mani sul tavolo. La luce prende delle strane forme tra le piccole schegge di cristallo. "Osserva e impara" ti dice. "Ciò che vedrai ti impartirà delle conoscenze che ti aiuteranno nella ricerca delle Pietre della Sapienza dei tuoi antenati".

Vai al **250**.



59

Senti un familiare brivido di premonizione: i tuoi sensi Ramas ti avvertono della presenza di un paio d'occhi che stanno scrutando nella tua direzione dall'ombra del denso fogliame. Senti che una creatura ostile si sta nascondendo da qualche parte, in attesa di colpire chiunque si avvicini alla portata della sua cerbottana.

Se hai un Arco e vuoi usarlo, vai al **339**.
Se non ce l'hai, vai al **218**.

60

Mentre corri lungo il sentiero senti sempre più distintamente il brusio delle ali argentate della creatura. Improvvisamente qualcosa di molto pesante ti colpisce alla schiena facendoti cadere: perdi 2 punti di Resistenza. Sei un po' stordito e hai qualche escoriazione, ma sei profondamente consapevole che devi scappare in fretta prima che la creatura torni indietro e ti attacchi ancora.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero uscito va da 0 a 2, vai al **73**.
Se va da 3 a 6, vai al **179**.
Se va da 7 a 9, vai al **338**.

61

La luce inonda le pareti rossicce ed illumina uno stretto corridoio formato da una profonda fenditura nel terreno. Scendi con molta cautela, facendo attenzione ad evitare le numerose grosse buche che martoriano il terreno irregolare, e alla fine sbuchi in una stretta caverna senza aria. In

quel preciso istante esplode una cacofonia di suoni provenienti dalla fenditura, e la terra comincia a tremare e a sollevarsi sotto i tuoi piedi. Poi una ventata di polvere e di terriccio ti fa perdere l'equilibrio mentre viene risucchiata fuori dalla caverna da una piccola tromba d'aria. A poco a poco questo turbinio cessa, ma nell'alzarti in piedi ti accorgi di non essere solo.

Vai al **161**.

62

Lo Zhengha scende in picchiata verso di te, creando una forte corrente d'aria che ti costringe a gettarti a terra. Nello stesso istante una nuvola di sabbia ti annebbia la vista, ma appena il polverone si dirada sei in grado di scorgere di nuovo le orrende fattezze dello Zhengha. È atterrato lì vicino e si prepara ad esalare il suo fiato potente.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan della Difesa o del Fiuto, aggiungi 4 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 5, vai al **310**.
Se va da 6 in poi, vai al **49**.

63

Al riparo della fitta vegetazione ti dirigi verso la strada, dalla parte opposta rispetto ai tre guerrieri. Stanno parlando tra loro a bassa voce, ma il tuo udito finissimo ti permette di sentire ogni parola di ciò che dicono in una lingua straniera che riesci a comprendere con facilità. Sono delle guide meledoriane, mandate qui per incontrarti a metà strada. Si stanno domandando che fine avete fatto tu e il tuo carro, oramai troppo in ritardo. Stai quasi per uscire allo scoperto per presentarti, quando noti qualcosa che ti fa subito cambiare idea.

Vai al **229**.

64

Usando l'abilità Ramas focalizzi la tua visione telescopica sul lontano orizzonte e vedi un gruppo di figure che sembrano piramidi di pietra. Purtroppo sei molto lontano, e non riesci a capire se siano abitate o meno.

Un corso d'acqua scorre tortuosamente in direzione di quelle lontane costruzioni, e decidi di seguirlo nella speranza che ti conduca là.

Vai al **248**.

65

Ad un forte dolore alla fronte fa seguito un'incontenibile sensazione di nausea. Perdi i sensi e cadi pesantemente dietro il tronco dell'albero caduto. Sei stato colpito alla testa da un ago di cerbottana, intriso di un mortale veleno dagli effetti rapidissimi.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Medicina e hai raggiunto il grado Ramas di Consigliere o uno superiore, vai al **255**.

continua

Se non possiedi quest'Arte, o non hai ancora raggiunto questo grado dell'addestramento Ramas, vai al **324**.

66

Facendo molta attenzione sollevi il coperchio d'argento e ti fermi a guardare i resti avvizziti di Lord Baylon, che giacciono su un giaciglio di diamanti e altre pietre preziose. Le ossa ingiallite sono ancora chiuse in una ricca armatura funebre, e al fianco del cadavere giace una grossa spada a doppio taglio. Nella lama d'oro massiccio è incisa una lunga lista di azioni valorose e di meriti di battaglia. Capisci che si tratta di una spada simbolica, la semplice riproduzione dell'originale, poiché la lama dorata sarebbe troppo sottile e cedevole per affrontare i duri colpi di una battaglia. Stai quasi per chiudere il coperchio, quando noti qualcos'altro vicino alla spada: una Fiaschetta d'Argento. Tiri via il tappo e scopri che contiene del vino dal delizioso profumo.

Se vuoi berne un po', vai al **261**.

Se decidi di rimettere a posto la Fiaschetta e chiudere il sarcofago, vai al **323**.

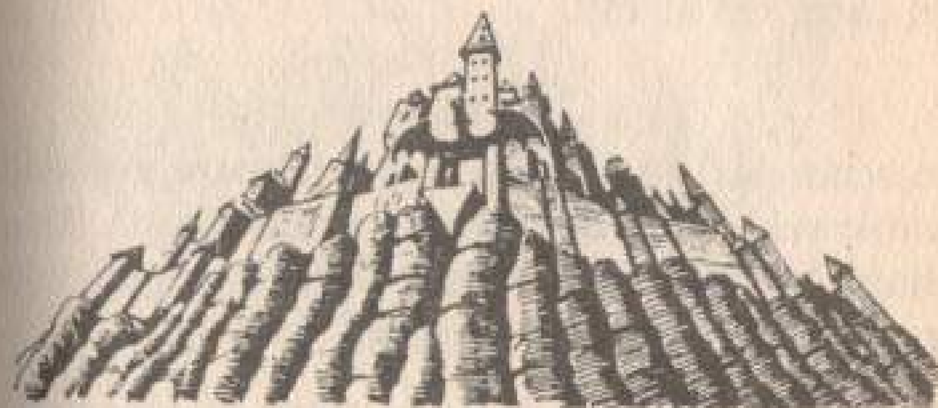
67

L'istinto Ramas ti avverte che ti trovi in una situazione molto pericolosa. Questi esseri sospettano che tu sia un predatore di tombe venuto a saccheggiare le sepolture dei loro antenati. Se non riesci a persuaderli del contrario non esiteranno ad ucciderti.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione e vuoi tentare di comunicare telepaticamente con il capo, vai al **347**.

Se decidi di tirar fuori un'arma e prepararti a difenderti, vai al **184**.

Se decidi di alzare le braccia in segno di resa, vai al **98**.



68

Stai combattendo con due guide Agtah, che sono decise a sfidarti fino alla morte.

Guide Agtah:
Combattività 26 Resistenza 21

Queste creature sono immuni allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico). A meno che tu non possegga l'Arte Ramastan del Fiuto, riduci la tua Combattività di 3 punti per i primi due scontri del combattimento, a causa della velocità e della sorpresa del loro attacco.

Se vinci questo combattimento, vai al **101**.

69

I tuoi sensi ti dicono che tra gli alberi si nascondono dei nemici: sono appostati in attesa di chiunque provi ad attraversare il ponte. Racconti tutto a T'uk T'ron ed egli ordina immediatamente alle sue guardie di scendere e ripararsi dietro i carri, mentre lui e il suo cocchiere andranno avanti a dare un'occhiata al ponte danneggiato.

Se vuoi andare con T'uk T'ron, vai al **282**.

Se decidi di rimanere con le guardie in difesa dei carri, vai al **158**.

70

La scala porta ad un corridoio, che tramite delle botole sul soffitto dà accesso ad una strada. Ti arrampichi in uno di quei passaggi ed emergi in un angolo buio della strada.

Poca gente percorre le buie strade di Haagadar: l'aria è così pregna dell'odore di sale e di zolfo che i rari viandanti che incontri si coprono il volto con delle pezze umide per difendersi dal puzzo stagnante. La strada mal illuminata termina in una piazza centrale dove ti aspettano due visioni confortanti. Legato ad un monolito di roccia al centro della piazza c'è un enorme uccello nero: il destriero alato del guerriero scarlatto. Dietro ad esso si ergono le gradinate del Tempio di Sandai. Due creature stanno di guardia all'entrata, ritte nelle loro armature, e gli elmetti arrugginiti tengono su alla meglio le loro pezze umide. Senti che la Pietra della Sapienza si trova lì, dentro al tempio, e scruti con attenzione ogni centimetro delle mura nella speranza di trovare un'entrata incustodita. Non ci sono altre porte, ma in cima alla costruzione si protende una specie di camino circolare.

Se decidi di arrampicarti sulle pareti del tempio per tentare di entrare da quel camino, vai al **217**.

Se vuoi coprirti la faccia e tentare di entrare inosservato, vai al **38**.



71

Ancora ansimante per la lotta ti allontani dai cadaveri dei nemici e ti togli il loro schifoso sangue nero dagli occhi. Hai vinto il primo scontro, ma ancora non puoi cantar vittoria: l'intera zona brulica di centinaia di quegli esseri. I loro occhi selvaggi scintillano nella nebbia azzurrognola mentre avanzano lentamente. Restare qui sarebbe un suicidio: ce ne sono talmente tanti che saresti sicuramente sopraffatto dal loro numero. Sei costretto a tornare a malincuore al Grande Sepolcro, e alle tre orrende creature tentacolate che ne custodiscono l'entrata.

Vai al **34**.

72

Prendi la mira e lanci una freccia contro il petto muscoloso del gigante. La punta penetra nella carne dorata ma riesce solo a colpire una costola. Quasi impazzito per il dolore il gigante lancia un cupo urlo di guerra e si lancia contro di te, deciso a farti a pezzi.

Yoacor ferito:
Combattività 30   Resistenza 37

Questo essere è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico).

Se vinci il combattimento, vai al **56**.



73

Ritorni al sentiero e ti inoltri nella foresta, ringraziando il fatto che la volta creata dai rami ti risparmi almeno un attacco dall'aria. Dopo un po' ti fermi a riprendere fiato e a controllare l'equipaggiamento: scopri con disappunto che l'attacco della creatura ti ha strappato lo Zaino, e che alcuni oggetti sono caduti durante la fuga.

Cancella dal Registro di Guerra metà dei Pasti che possedevi, e il secondo e il quarto della tua lista di oggetti dello Zaino.

Per continuare, vai al **138**.

74

Sai che quel fiore è un Haina: i suoi petali rossi sono particolarmente efficaci nel trattamento delle ferite di guerra. Se dovessi perdere dei punti di Resistenza in un futuro combattimento, ne recupererai 5 immediatamente dopo. Possono essere usati solo dopo un combattimento. Se vuoi tenere l'Haina, segnalo sul Registro di Guerra tra gli oggetti dello Zaino.

Oggi non hai ancora mangiato e devi consumare subito un Pasto o perderai 3 punti di Resistenza. Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto non puoi usarla, in questa occasione, al posto di un Pasto.

Vai al **117**.

75

Ti nascondi sotto i rami frondosi di un cespuglio e aspetti in silenzio che le creature passino. Da uno spiraglio tra le foglie ne vedi due avvicinarsi: annusano l'aria con il loro muso scimmiesco, come se cercassero di avvertire il tuo odore.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Sparizione, vai al **167**.

continua

Se non possiedi quest'Arte, estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero va da 0 a 4, vai al **142**.

Se va da 5 a 9, vai al **240**.



76

Miri al suo occhio destro e fai partire la freccia, ma la sua reazione è sorprendentemente veloce. Si scansa e cerca di intercettare la freccia con il margine rinforzato dell'elmetto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e aggiungilo agli eventuali punti aggiuntivi di cui disponi.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **249**.
Se va da 5 a 8, vai al **171**.
Se va da 9 in poi, vai al **113**.

77

Prendi la mira contro un mostro dai denti giallastri e dagli enormi occhi di civetta, e mandi una freccia a conficcarsi nel suo petto. Quello continua ad avanzare per qualche metro, apparentemente insensibile alla punta che gli ha trafitto il cuore, ma alla fine la morte gli toglie le forze e crolla a terra rigido e senza vita come una lastra di pietra. Un forte grido alle tue spalle ti costringe a girarti, e vedi T'uk T'ron e il cocchiere correre lungo il ponte. Un altro grido, questa volta acuto e bestiale, sposta la tua attenzione sulla creatura che si sta avventando contro la tua testa.

Agtah:
Combattività 26 Resistenza 38

Questa creatura è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico). A meno che tu non possegga l'Arte Ramastan del Fiuto, riduci la tua Combattività di 3 punti per i primi due scontri del combattimento, a causa della sorpresa del suo attacco.

Se vinci questo combattimento, vai al **201**.

78

Il tuo istinto Ramas ti dice che quel cibo non è nocivo. Non sei in grado di riconoscere i vari tipi di carni, verdure e frutta, ma capisci che sono tutte molto nutrienti.

Se vuoi mangiare del cibo degli Yoacor, vai al **119**.

Se preferisci consumare un Pasto del tuo Zaino, vai al **231**.

Usi la tua capacità psichica per difendere le tue protezioni mentali, catturando e tenendo sotto controllo parte delle energie negative dirette contro di te. Le creature intuiscono la tua abilità e cominciano a sussurrare qualcosa fra di loro. Poi, all'improvviso, partono al galoppo per circondarti e i loro zoccoli sollevano una vera nuvola di polvere.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Raggio Psichico, vai al **270**.

Se non la possiedi, vai al **41**.

80

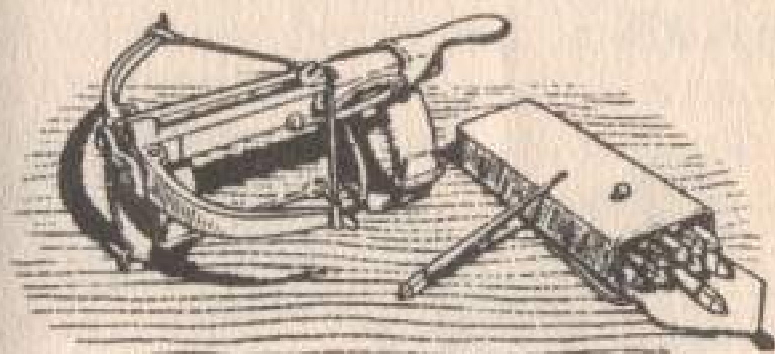
Lorkon estrae da un tubo di cuoio coperto d'oro una mappa del Nahgoth, su cui sono segnati in dettaglio la posizione del suo accampamento, il cimitero di Tolakos, e l'ultima posizione conosciuta dell'orda delle Creature del Caos. La scala è in leghe, ma non hai alcuna difficoltà a calcolare che Tolakos dovrebbe distare solo una quindicina di chilometri dall'accampamento di Lorkon. Una linea rossa e curva è stata segnata in diagonale sulla mappa per segnare la zona dove le guide hanno visto per l'ultima volta le truppe del comandante delle Creature del Caos, e questa linea passa pericolosamente vicino al cimitero.

"Devi partire al più presto se vuoi raggiungere Tolakos prima che cada in mani nemiche" ti dice Lorkon, indicandoti quella linea rossa. "È stata segnata tre ore fa. Se il loro comandante decide di avanzare, non gli restano che otto ore di marcia per giungere al cimitero. Ciò significa che puoi essere sicuro di trovare Tolakos ancora libera solo entro le prossime cinque ore. Anch'io ho intenzione di far marciare le mie armate verso Tolakos, ma sto aspettando rinforzi e non me la sento di muovermi prima che arrivino. Ti procurerò una guida che conosce bene la zona e ti guiderà a destinazione; il resto dipende da te".

Lorkon manda a chiamare la guida, un soldato di Meledor di nome Odel. Quando arriva ti consiglia di visitare l'accampamento prima di inoltrarti nella foresta.

Se desideri cogliere l'occasione per scegliere qualche nuovo oggetto per il tuo equipaggiamento, prima di avventurarti verso Tolakos, vai al **267**.

Se preferisci partire senza altri ritardi, vai al **121**.



81

Una fredda ondata di forza psichica ti trapassa la mente, causandoti un dolore insopportabile: perdi 5 punti di Resistenza. Questo assalto inaspettato ti fa barcollare e cerchi disperatamente di recuperare il controllo delle tue membra tremanti.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Raggio Psichico, e vuoi reagire contro queste creature, vai al **270**.

Se non possiedi quest'Arte, o non vuoi farne uso, vai al **41**.

82

Odel siede al tuo fianco con la schiena appoggiata al tronco e carica la balestra di metallo che ha sull'avambraccio. Non appena è pronto si gira , si alza, e tira contro il fogliame degli alberi, mandando una freccia dalla punta di bronzo ad incastrarsi profondamente nel petto squamoso dell' Agtah che stava per ucciderti. La creatura lancia un grido acuto e crolla al suolo con un tonfo secco.

Ti complimenti con Odel per la sua abilità e lo segui mentre va a cercare il cadavere della Creatura del Caos.

Vai al **178**.



83

Facendo ricorso alla tua abilità psichica ti cali in un profondo stato di trance, che ti permette di separare lo spirito dal corpo e di oltrepassare la soglia della fisicità. Come in un sogno, ti muovi solo per forza di volontà. Il tuo corpo astrale è nudo e, sebbene non differisca molto da quello terreno, sembra molto più leggero, trasparente e impalpabile. Per la prima volta puoi guardare le tue forme mortali dall'esterno, e vederle così come le vedono gli altri.

I dintorni sono sempre gli stessi, ma ogni senso di limitazione è scomparso. Ti avvicini alla porta e vi appoggi sopra la mano, ma non trovi alcun ostacolo: la mano passa senza difficoltà attraverso il platino e sbuca nel corridoio. Eccitato dalla scoperta del tuo nuovo potere decidi di esplorare la torre di guardia, i corridoi, le scale e le camere, ma scopri ben poco che possa servire alla fuga della tua parte fisica. C'è solo un'uscita dalla torre ed è custodita da più di una dozzina di guardie Yoacor pesantemente armate. Stai già per passare tra di loro per dirigerti in città, quando cominci a sentirti stanco: è giunto il momento di riunirti al tuo corpo. Ritorni in fretta nella stanza della torre e rientri nelle tue fattezze mortali.

I tuoi due corpi sono riuniti, e ora puoi svegliarti dallo stato di trance. Ti senti stranamente intirizzito e stanco (perdi 2 punti di Resistenza), ma ti ricordi chiaramente ogni dettaglio della tua esperienza psichica.

Se vuoi dare un'occhiata alla stanza adiacente, vai al **170**.

Se decidi di restare in questa stanza, vai al **219**.

84 *(fig. 5)*

Un rumore improvviso ti fa girare e chinarti d'istinto, pronto a combattere. Un piccolo gruppo di persone che indossano dei costumi vagamente familiari sta marciando lungo il corridoio verso la balconata. Per evitarle ti affretti a scendere una stretta scaletta che porta nella sala sottostante e a nasconderti sotto il tavolo coperto da una lunga tovaglia. Da questo nascondiglio puoi osservare il gruppo che ora sta entrando nella stanza. Ci sono sei persone: quattro uomini, una donna ed un altro individuo che cammina curvo al centro del gruppo e che non riesci a distinguere molto bene. Concentri la tua attenzione sui loro abiti, poiché c'è qualcosa del loro taglio e stile che ti sembra decisamente noto, ma non riesci a capire esattamente cos'è. Poi improvvisamente capisci tutto, e lo shock ti toglie il respiro: quella gente indossa degli abiti di Sommerlund! Ora le cinque facce ti sembrano tutte anche troppo familiari: Luvias Kort, l'Avvelenatore di Tyso; Falco, vagabondo e tagliatore di gole; Aieta Nematah, la Strega delle Isole Kirlundin; Porgron, l'assassino; e infine Gardon Vezh, Capo Druido del Malis Mound, negromante e cannibale. Sono cinque dei più noti criminali di Sommerlund, tutti condannati ad essere gettati oltre il Cancello dell'Ombra di Toran, chiamato "Porta della Notte", per le loro malefatte.

Cinque paia di occhi fissano il tavolo, messi in guardia dal tuo sospiro, e subito senti il rumore ben noto di qualche spada che viene estratta dal fodero. I quattro uomini e la donna, Aieta, sollevano le spade e si fanno avanti per sfidarti. Appena si spostano riesci a vedere chiaramente il sesto membro di quel gruppo, e un brivido di terrore ti scende lungo la schiena. Scuoti la testa incredulo, e il tuo sguardo viene ricambiato dagli occhi freddi e minacciosi di Vonatar, il gobbo traditore.

"Ho aspettato a lungo l'occasione di vendicarmi di te, Lupo Solitario" sibila facendo risuonare la sua voce acuta nella sala. "Ora è giunto il mio momento. Uccidetelo!" urla, e i cinque si lanciano contro di te, ansiosi di obbedire al suo comando.

Criminali di Sommerlund:
Combattività 38   Resistenza 46

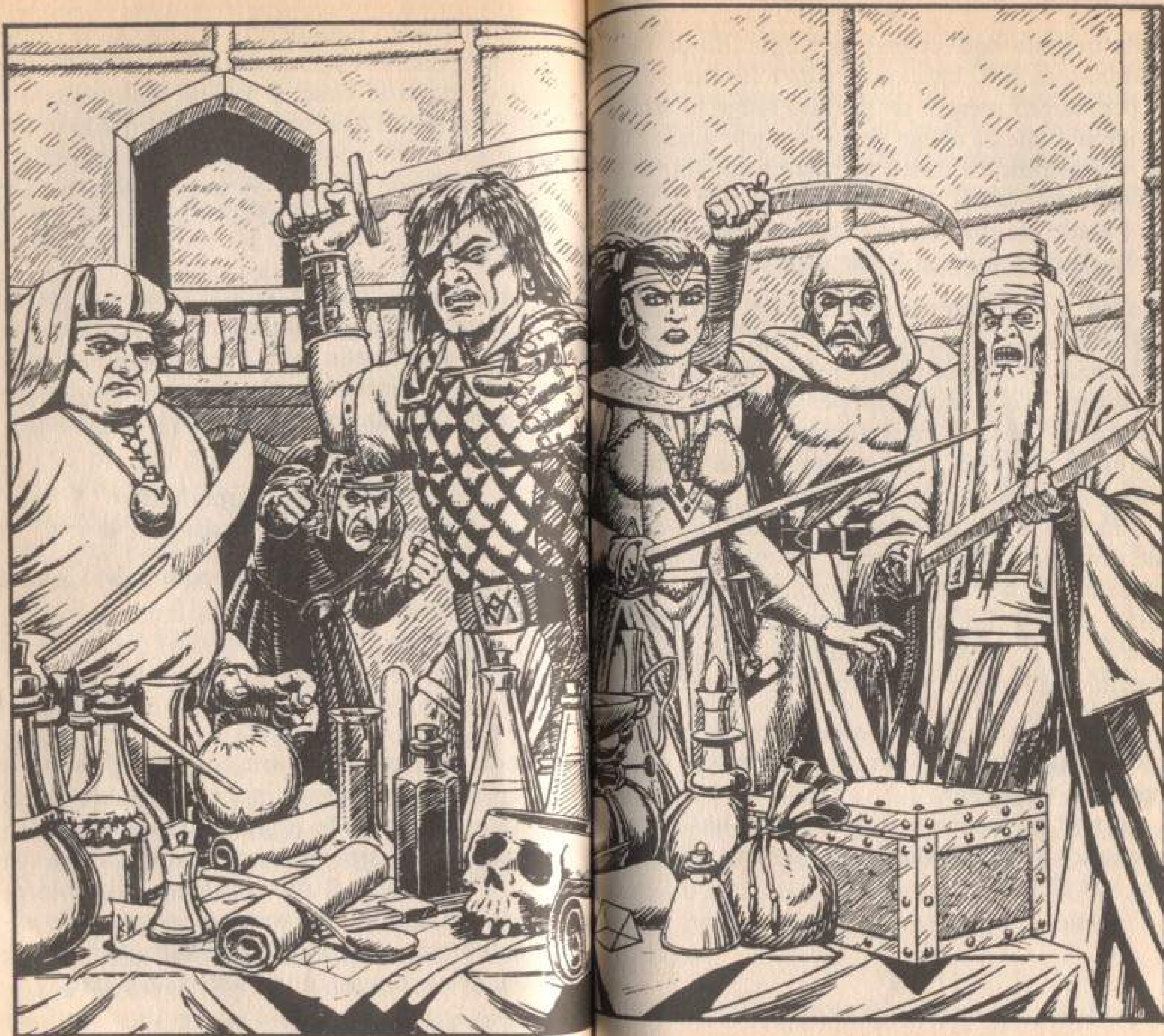
Non puoi evitare il combattimento e devi lottare fino all'ultimo sangue.

Se vinci, vai al **120**.

85

Facendo ricorso alla tua arte costringi gli onipa a fermarsi. Essi reagiscono immediatamente al tuo comando, tendendo le zampe anteriori e frenando bruscamente a pochi centimetri dalla riva del fiume. T'uk T'ron e il suo cocchiere, miracolosamente illesi, aprono gli occhi e osservano le acque tenebrose, cercando di convincersi di essere veramente ancora asciutti e tutti d'un pezzo.

Vai al **348**.



(fig. 5) Quando i cinque avanzano, vedi il sesto criminale

86

Nella frenesia dell'eccitazione i cittadini di Thas sciamano da ogni lato, spingendo e facendosi largo per vederti mentre sei portato lungo la strada principale che si dirige verso la torre grigia. La tua scorta riesce a fatica a tenere sotto controllo la folla scalpitante, e quando raggiungi la torre hai i vestiti completamente lacerati e sei pieno di graffi: perdi 2 punti di Resistenza.

Con un forte rumore sordo la porta di pietra si spalanca verso l'interno e tu vieni consegnato nelle mani di tre guardiani Ookor dalle armature di bronzo. Ti conducono su per una scala fino ad una stanza vuota, col pavimento e le pareti di nudi blocchi di pietra. Una sezione della parete si muove senza fare il minimo rumore, e davanti a te compare la sagoma alta e felina di un'incredibile creatura. "Sono Serocca" sussurra come ipnotizzata, "e ti do il benvenuto, Lupo Solitario. Vieni, entra nella mia stanza, e parleremo dei motivi che ti hanno spinto ad intraprendere un viaggio così lungo per cercare il mio aiuto".

Se possiedi l'Arte Ramastan dello Scudo Psichico e hai raggiunto il grado di Precettore o uno superiore, vai al **311**.

Se non possiedi quest'Arte o non hai ancora raggiunto questo grado dell'addestramento Ramas, vai al **58**.

87

La guida estrae dalla tasca della tua tunica il Sigillo di Ossidiana e lo osserva attentamente. "Molto bene" esclama, contento di avere la prova che sei tu quello che devono scortare, "ti porteremo da Lorkon Cuorediferro". E così dicendo infila in tasca il Sigillo di Ossidiana (cancella questo Oggetto Speciale dal Registro di Guerra) e ti fa segno di avvicinarti al suo strano destriero dal pelo lungo.

Monti in groppa dietro la sella, ma il manto villoso dell'animale si rivela ugualmente comodo anche quando la creatura si lancia al galoppo lungo la strada tortuosa. Vedi scorrere al tuo fianco le sagome grigie e marroni dei tronchi degli alberi, e ben presto entrate nel più folto della foresta. Le guide abbandonano la strada e seguono un sentiero più stretto che si inoltra tra gli alberi maestosi. Ora possono rallentare il passo, sentendosi al sicuro in un territorio a loro ben noto, e pian piano arrivate ad una radura. Qui sono accampati centinaia di soldati meledoriani, protetti da una fortificazione di terriccio e legname. Un cordone di sentinelle pattuglia le mura: sono tesi e nervosi e scrutano con attenzione ogni ombra che si muove. Una barricata di tronchi segati protegge l'unica entrata, e quando vi avvicinate viene spinta da parte per lasciarvi passare. C'è una piccola casupola di legno nel cuore dell'accampamento, e le guide fermano le loro cavalcature davanti alla porta di questa capanna. Poi scendono in fretta e ti fanno entrare per incontrare il loro capo.

Vai al **207**.

88

Scrivi con molta cura il simbolo sulla superficie soffice della lastra, e ti ritrai subito dalla porta; ma appena il tuo dito si stacca un getto di vapore freddo si sprigiona da un piccolissimo foro e ti colpisce in pieno al volto. Tossisci forte e sei colto da conati di vomito appena il gas amaro e velenoso ti entra nei polmoni.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Medicina e hai raggiunto il grado Ramas di Consigliere o uno superiore, vai al **223**.

Se non possiedi quest'Arte o non hai ancora raggiunto questo grado dell'addestramento Ramas, vai al **99**.

89

Il vento soffia sempre più forte mentre ti fai strada a fatica verso il fosso. I piedi affondano profondamente nella sabbia bollente, rendendo ogni passo sempre più difficile e doloroso. Dopo un po' di tempo, che ti sembra un'eternità, raggiungi finalmente la tua meta. Crolli in ginocchio e arranchi per gli ultimi metri finché ti lasci cadere nella fossa rocciosa. Cerchi di riprendere fiato, nascondendo il capo sotto la tunica per evitare di respirare l'aria piena di sabbia, e a poco a poco il battito cardiaco si ristabilisce e riacquisti le forze. Aspetti che la tempesta di sabbia si plachi, ma il vento diventa invece sempre più impetuoso e continua a creare grossi vortici che risucchiano in aria tonnellate di sabbia.

La paura torna a gelarti il sangue nelle vene quando nella fossa scende l'ombra di una tromba d'aria. Con la forza della disperazione strisci verso una stretta fessura, sperando che si tratti dell'entrata di una caverna. Questa volta le tue preghiere vengono esaudite: quella breccia segna l'inizio di un cunicolo che scende ripido nella roccia vulcanica. Man mano che ti avvicini, le tue speranze di trovare un riparo sicuro crollano davanti a ciò che ti si presenta allo sguardo.

Vai al **126**.

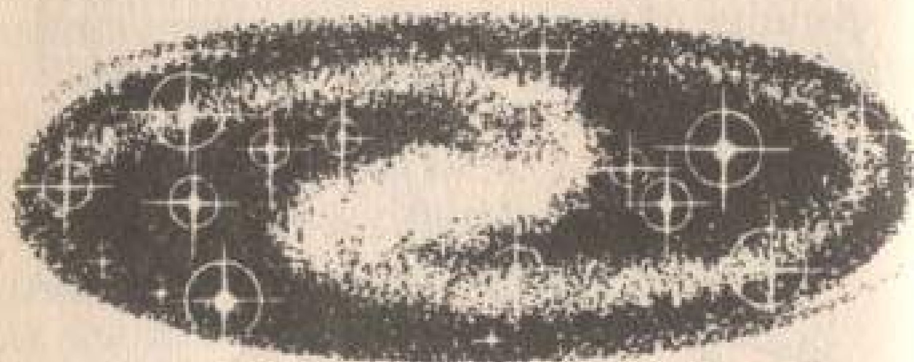


90

Il bagliore dorato svanisce man mano che la saggezza contenuta nella Pietra della Sapienza viene infusa dentro di te. Il tuo spirito esulta, ma non permetti che l'euforia del momento ti faccia scordare i pericoli che si annidano a Tolakos. Ti giri e torni di corsa all'entrata del Grande Sepolcro per trovare rifugio dietro la porta, ma inciampi in qualcosa di appuntito e cadi lungo disteso a terra. La punta dello stivale sinistro si è aperta, ma

fortunatamente non ti sei ferito il piede. Con molta cautela cerchi di capire cosa ti ha fatto cadere e scopri che si tratta della spada ricurva del guerriero scarlatto.

Se vuoi tenerti quest'arma, vai all'**8**.
Altrimenti, vai al **346**.



91

Scruti tra gli alberi che ti circondano, pronto a cogliere la minima traccia del nemico, mentre Odel dà un'occhiata al cadavere dell'Agtah. Sta scuotendo il capo per indicarti che non ha trovato nulla di interessante, e ti fa cenno di andare avanti. Appena ti muovi scorgi un'ombra grigia che si allontana nella nebbia distante. Estrai velocemente una freccia e prendi la mira, ma la creatura non è più lì: è svanita nell'oscurità.

Vai al **185**.

92

I tuoi sensi ti avvertono che una creatura ostile si sta nascondendo proprio sotto di te. Ha intenzione di afferrarti le gambe e di scaraventarti nel fiume. Grazie a questo preavviso ti prepari a fare una bella sorpresa a questa creatura.

Se hai un Arco e vuoi usarlo, vai al **296**.
Altrimenti, vai al **155**.

93 *(fig.6)*

Tra le braccia muscolose di una guardia Yoacor sono stese le orribili membra dell'Osservatore. Il suo corpo verdastro e avvizzito non è più grande di quello di un bimbo, ma la testa oblunga è di proporzioni enormi, addirittura più grande di quella del gigante che lo tiene in braccio. Mentre quell'essere deforme si gira a guardarti il suo corpo è scosso da un continuo tremolio. Le orbite cave degli occhi scintillano come due pietre preziose nella debole luce della stanza, e la loro espressione rivela che in quel mostruoso corpo è imprigionato un essere intelligente.

"Non avere paura di me, umano" ti dice in una lingua molto simile alla tua. "Non ho intenzione di farti del male. Le mie fattezze possono non piacere a uno della tua specie, ma qui nel Daziarn devi essere preparato a non dare peso all'apparenza, se vuoi conoscere la verità".

Con un languido gesto degli occhi congeda il capo degli Yoacor e le guardie, e li segue con lo sguardo mentre scendono la scala a chiocciola.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione, vai al **291**.
Se non la possiedi, vai al **152**.



(fig. 6) Portato in braccio da una guardia, compare l'Osservatore

94

Il carro si ferma cigolando, ed una squadra di guardie Ookor scende a terra: si avvicinano di corsa con le loro lance dalla punta di vetro puntate contro di te. Il loro capo ordina di circondarti e l'ordine è subito eseguito. Spinto dalle lance affilate sei ricondotto alle porte della città.

Vai all' **86**.

95

La tua freccia non centra il bersaglio, e la bestia si precipita in picchiata su di te per costringerti a gettarti a terra. In quel preciso istante si solleva una nuvola di terriccio che ti toglie la vista. Quando la polvere cala riesci ancora una volta a scorgere le orrende fattezze dello Zhengha. È atterrato lì vicino e si prepara ad esalare il suo fiato potente.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan della Difesa o del Fiuto, aggiungi 4 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 5, vai al **310**.
Se va da 6 in poi, vai al **49**.

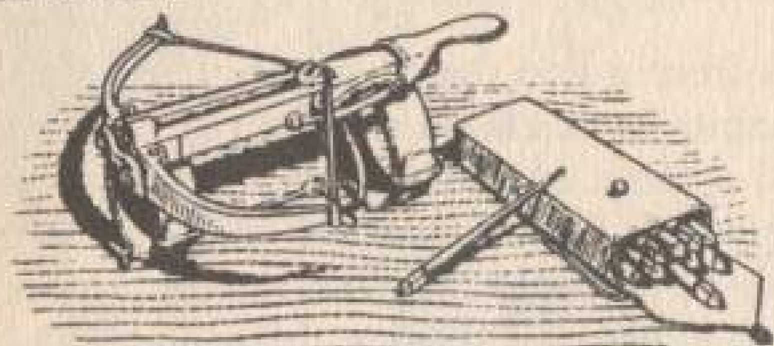
96

Mentre pensi al significato delle sue parole, la donna raccoglie le carte dal tavolo e se ne va ad aiutare sua figlia a raccogliere le ciotole vuote. T'uk T'ron ingoia l'ultimo boccone del suo delizioso pasto e rutta di gusto. Gli Ookor lo ringraziano, poiché sembra che questo sia il massimo dei complimenti per la loro ospitalità.

"Possiamo andarcene, ora?" ti chiede, pulendosi la bocca con la manica. Gli fai un cenno d'assenso ed egli ordina alla sua compagnia di tornare ai carri.

Mentre vi allontanate dal villaggio, la vecchia indovina ti saluta a grandi gesti e tu le rispondi con un bel sorriso.

Vai al **117**.



97

Sfodera una spada ricurva e si prepara a farti assaggiare la sua lama affilata. Colpisci per primo, ma lui riesce a parare il colpo e a restituirtene un altro con grande destrezza. È molto agile nonostante la mole e la ferita, e capisci subito che sarà un osso duro per i tuoi denti.

Guerriero Scarlatto:
Combattività 27 Resistenza 34

Se riesci a ridurre la sua Resistenza a 20 punti o meno, non continuare a combattere ma vai al **306**.

Se lo uccidi prima che la sua Resistenza scenda a 20 punti (cioè se ottieni un punteggio mortale sulla tabella dei Risultati di Combattimento), vai al **123**.

98

La tua resa silenziosa sembra offendere il capo. È come se tu in qualche modo stessi insultando il suo onore rifiutando di rispondere alla provocazione. Ora grida furibondo, e in un accesso di rabbia fa partire dalla sua asta d'argento una scarica d'energia che ti colpisce al petto. La morte è istantanea.

La tua vita e la tua ricerca finiscono qui, sulla Pianura Zhamin del Daziarn.



99

Soccombi rapidamente alle tossine mortali presenti nel vapore, e cadi in un coma profondo causato dal veleno che ti sta scorrendo nel sangue. I sensi si intorpidiscono e perdi conoscenza, cominciando il tuo lungo viaggio senza ritorno nel regno senza tempo della morte.

La tua vita e la tua ricerca finiscono qui.

100

Improvvisamente le visioni sono annullate da una luce abbagliante così intensa che sei costretto a ripararti gli occhi. Molti istanti passano prima che tu riesca a scorgere la sagoma di ciò che incombe dall'alto: è l'enorme faccia di un potente guerriero, forte e saggio, i cui occhi dorati ti osservano con sovrannaturale imponenza. Un sorriso gentile illumina il volto eroico e la sua voce è profonda e potente.

In questa epoca di tenebre sei stato scelto per portare a termine l'impresa Ramastan. Sii fedele alla tua causa, poiché il tuo innato valore può salvare il tuo popolo e porre rimedio agli squilibri che minacciano di distruggere il tuo mondo. Non dubitare delle tue decisioni né della tua forza, perché dentro di te brucia una fiamma che può accendere le speranze degli uomini in ogni tempo a venire.

La divina radiosità del suo essere e l'importanza delle parole che ti ha detto ti riempiono di sorpresa, poiché i tuoi sensi ti dicono che sei al cospetto del tuo creatore: l' immortale Dio Ramas.

Vai al **51**.

101

Balzi oltre i corpi senza vita degli Agtah e prosegui senza perquisirli. Davanti a te vedi una luce dorata nel pallido chiarore bluastro, e infili la mano nella nebbia. Subito uno strano formicolio ti sale lungo il braccio, donando al tuo corpo un'incredibile sensazione di forza e di benessere: hai in mano la Pietra della Sapienza, e te la porti davanti agli occhi.

Recupera tutti i punti di Resistenza che hai perso fino a questo punto e vai al **90**.

102

Non sei in grado di prevenire l'attacco psichico dell'Osservatore, ma per fortuna il tutto dura molto poco: perdi 3 punti di Resistenza. Egli riesce a scandagliare a fondo la tua mente, poi, con un colpo di palpebre, cessa il suo esame mentale e un sorriso gli illumina il volto grigio e avvizzito.

Vai al **23**.



103

Stai combattendo con un branco di viscide Creature del Caos intenzionate a sbranarti vivo!

Agtah anfibi:
Combattività 30   Resistenza 56

Queste creature sono immuni allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico).

Puoi evitare il combattimento dopo tre scontri tornando di corsa verso il Grande Sepolcro e tentando di entrare: vai al **298**.
Se vinci il combattimento, vai al **71**.



104

La freccia ti colpisce al petto e ti fa cadere all'indietro nella vegetazione. Vedi i rami degli arbusti muoversi freneticamente davanti ai tuoi occhi, e respirando a fatica senti che stai perdendo molto sangue e che le membra si stanno gelando. Senza dolore scivoli nelle braccia della morte.

La tua vita e la tua ricerca finiscono qui.

105

Fai partire la freccia verso l'occhio ambrato, ma manchi il bersaglio di qualche centimetro e la freccia rimbalza sulle scaglie durissime che coprono il corpo della creatura. Con un risonante e lungo verso gracchiante essa si avvicina, costringendoti a mollare l'arco e a sguainare un'arma più maneggevole per respingere il suo attacco.

Khozinda:
Combattività 32 Resistenza 48

Se vinci il combattimento, vai al **245**.

106

Non riesci a resistere allo strano impulso che ti spinge a proseguire verso la luce. Scivoli senza fatica lungo la galleria ed emergi al centro di un'enorme sfera trasparente sospesa in un mare luminoso di liquido giallo e oleoso. Oltre le pareti invisibili nuotano delle creature simili a dei pesci, strani esseri dai corpi fosforescenti e dalle zanne baluginanti. Continui a guardarli affascinato mentre ti nuotano intorno, apparentemente incuranti della tua presenza.

Vai al **209**.



107

La Spada del Sole vibra leggermente nel fodero e dall'elsa si sprigiona una fiamma dorata. La sfo-

deri d'istinto e immediatamente la lama si incendia per la vicinanza con le Pietre della Sapienza. Quando sollevi la spada le fiamme bruciano ancor più brillanti e illuminano la botola circolare nel soffitto. Capisci subito che quello deve essere l'accesso al tetto del Sepolcro, e col cuore in gola ti lanci su per le scale sicuro di trovare lassù gli oggetti della tua ricerca.

Vai al **320**.



108

Mentre il sospetto si trasforma in temibile realtà, continui a fissare negli occhi queste creature che cominciano ad agitarsi e a punzecchiare l'aria con le punte di vetro delle loro lance gracchiando incessantemente nella loro strana lingua. Poi cominciano ad ondeggiare come serpenti davanti ad un incantatore, prima di lanciarsi tutte assieme all'attacco.

A causa della velocità e della ferocia della loro azione non puoi evitarle né fare uso dell'Arco.

Ookor:
Combattività 21 Resistenza 45

Se vinci, vai al **203**.

109

Facendo ricorso alla tua abilità Ramas cerchi di respingere questo rettile repellente. Senti che è molto debole, affamato e sul punto di morire, e tutto ciò lo rende molto docile ai tuoi comandi.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Aggiungi 1 punto per ogni Arte Ramastan che possiedi oltre alle prime tre (per esempio se possiedi 5 Arti Ramastan, aggiungi 2 punti al numero che hai estratto).

Se il totale va da 0 a 6, vai al **130**.
Se va da 7 in poi, vai al **295**.

110

Gli onipa scivolano con le zampe tese sulla riva muschiosa, e il carro sbanda violentemente a sinistra prima di fermarsi bruscamente a pochi centimetri dal fiume. Un po' scossi, ma fortunatamente illesi, T'uk T'ron e il suo cocchiere spalancano gli occhi e osservano le acque tenebrose, increduli di essere ancora all'asciutto e tutti d'un pezzo.

Vai al **348**.

111

Il capo delle Creature del Caos ti vede mentre ti accucci dietro il parapetto, e lascia perdere Lorkon Cuorediferro per puntare contro di te. Con

un'espressione malvagia dipinta sul volto sbatte violentemente la sua enorme mazza sul tetto e in un istante ti schiaccia come un insetto.

La tua vita e la tua ricerca finiscono tragicamente qui.

112

A poco a poco ti svegli, e per un lungo momento resti disteso sul duro pavimento guardando assonnato il soffitto di roccia. Mentre dormivi la tempesta si è placata e tutto è calmo. Ma c'è ancora uno strano rumore che ti mette in ansia: è un distante battito di enormi ali. Il suono si fa sempre più forte e decidi di raccogliere in fretta l'equipaggiamento e di andare a vedere di che si tratta.

Contro l'orizzonte fiammeggiante si stagliano sei sagome nere. Sembrano draghi dalle teste di serpente e dalle ali di pipistrello; portano in groppa delle creature dalla pelle dorata, dall'apparenza vagamente umana se non fosse per l'assenza completa di capelli e per l'enorme stazza. Dalla loro formazione di volo capisci che stanno cercando qualcosa a terra, ma non capisci di che si tratta finché non sali in cima al tumulo. Un paio di enormi creature simili a lucertole stanno correndo a passi pesanti sulla distesa pianeggiante, zigzagando di continuo per evitare le ombre dei loro alati inseguitori. Hanno raggiunto la cima di un picco roccioso, e ora uno di quei rettili rossiccі avanza pesantemente sulla sabbia verso la montagnola. Il capo dei cavalieri volanti ti avvista e scende verso di te, mentre gli altri lo seguono da vicino. Temi che ti stiano per attaccare, ma all'ultimo istante virano e circondano l'altura prima di atterrare lì vicino.

Vai al **26**.

113

Nonostante il suo tentativo di deviarla, la freccia gli penetra nella guancia pochissimi centimetri sotto l'occhio. Con un grido agonizzante si strappa il dardo dal volto. Sei impressionato da tanta resistenza, ma sai che ha subito una seria ferita. Intanto con movimenti febbrili il guerriero infila le Pietre della Sapienza in una sacca di velluto legata al cinturone della spada: rimetti in spalla l'arco e prepari un'altra arma lanciandoti contro di lui per evitare che scappi.

Vai al **206**.

114

Ancora sconvolto per lo scontro con gli Agtah continui ad inoltrarti fra le colline, abbandonando la strada battuta e penetrando nel fitto della vegetazione che offre un riparo migliore. Continui però a tenere d'occhio la strada per essere sicuro di mantenere la direzione verso Tolakos. Il

tuo istintivo senso dell'orientamento è un po' offuscato, poiché in questa regione del Daziarn non ci sono il sole e le stelle per calcolare la posizione.

Le ore passano monotone, finché giungi in un punto dove la strada corre parallela ad una pozza di acqua cristallina alimentata da un impetuoso ruscello. Tre guerrieri dalle fattezze umane, tutti coperti da pesanti armature, stanno scrutando la vegetazione mentre i loro cavalli si dissetano.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione o dell'Interpretazione, vai al **150**.

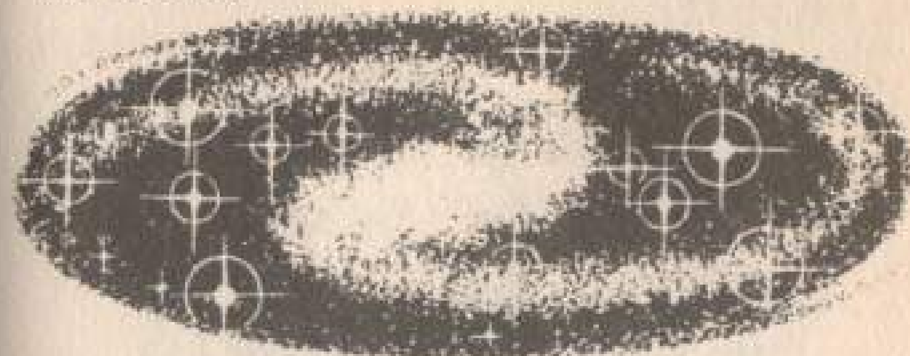
Se non possiedi nessuna di queste due discipline, vai al **63**.

115

Raggiungi la cima della collina e ti fermi ad osservare l'incredibile panorama che ti si presenta davanti agli occhi, sul versante opposto. Al centro di una lunga vallata si erge una città fortificata dagli edifici a forma di piramide. Al centro della città svetta un'alta torre di pietra dello stesso colore grigiastro del cielo. Le strade sono piene zeppe di creature pelose che assomigliano a delle scimmie e che passeggiano tranquillamente su e giù.

Il sentiero scende verso una porta aperta nelle mura della città, davanti alla quale stanno di guardia due di questi strani abitanti dalle gambe storte. Sei contento di aver trovato un segno di civiltà in questa strana terra, e ti incammini a passo sostenuto verso la porta.

Vai al **215**.



116

I tuoi sensi ti avvertono che un potente incantesimo protegge il portale. Se scriverai il simbolo sbagliato nel riquadro vuoto spezzerai l'equilibrio della magia e le conseguenze potrebbero essere fatali!

Vai al **25**.

117

Pochi chilometri dopo il villaggio la strada esce dalla vallata per attraversare un'ampia distesa erbosa. Le ore passano inesorabili, e tu osservi il paesaggio scorrere davanti ai tuoi occhi chiedendoti con stupore come la vegetazione possa crescere rigogliosa sotto un cielo senza sole. La pianura digrada dolcemente verso un largo fiume dal corso lento, fiancheggiato da alti alberi. Un ponte attraversa le acque scure e la strada continua verso una fila di colline. Il ponte è costruito con robusti tronchi d'albero, ma mentre ti avvicini senti che c'è qualcosa che non va.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto e hai raggiunto il grado di Precettore Superiore o uno più alto, vai al **48**.

Se non possiedi quest'Arte, o non hai ancora raggiunto questo grado dell'addestramento Ramas, vai al **321**.



118

La deviazione ti porta in una zona paludosa del Nahgoth, dove la terraferma lascia il posto a del fango che ti arriva alla vita, e dal quale sbucano contorti cespugli spinosi. Continui ad avanzare, e nel muovere la superficie melmosa sollevi una nuvola di nauseabondi vapori.

A meno che tu non possegga l'Arte Ramastan della Medicina (e il grado di Consigliere o uno superiore), oppure l'Arte Ramastan della Difesa (e il grado di Primate o uno superiore), perdi 5 punti di Resistenza per gli effetti nocivi di questi gas.

Vai al **276**.

119

Il cibo ha un sapore e una consistenza che non hai mai sentito finora, eppure è delizioso. Dopo aver mangiato a sazietà ti senti veramente pieno di forze: recuperi 3 punti di Resistenza.

È avanzato del cibo sufficiente per un Pasto. Se vuoi tenerlo, segna sul Registro di Guerra 1 Pasto + 3 PR, siccome anche questo ti darà tre punti di Resistenza quando lo consumerai.

Vai al **139.**

120 *(fig. 7)*

Quando anche l'ultimo dei nemici crolla ai tuoi piedi, il gobbo traditore lancia un acuto grido di terrore e scappa come un ragno impaurito verso il Cancello dell'Ombra. Tiene stretta in mano una cassetta di piombo, e mentre corre armeggia febbrilmente alla serratura. Improvvisamente il coperchio si spalanca e di colpo i tuoi sensi si infiammano: i poteri della Pietra della Sapienza si sono sprigionati! Ora le tue azioni sono guidate solo dall'istinto. Ti lanci contro di lui, deciso ad impedirgli di passare oltre il Cancello dell'Ombra. Vonatar grida di paura e si gira ad affrontarti con le braccia sollevate: su una delle dita della mano brilla la luce pulsante di un anello di fuoco blu. Il gobbo lancia una maledizione, e una fiammata ti colpisce al petto e ti manda steso a terra: perdi 5 punti di Resistenza. Mentre cerchi

(fig. 7) Vonatar, il gobbo traditore, si volta imprecando

di rialzarti il traditore si avvicina di nuovo per finirti con un altro colpo. Ti scansi, e questa volta la fiammata apre una breccia nel pavimento; prima che riesca a lanciarne un'altra balzi in avanti e ti lanci all'attacco.

Vonatar il Traditore (con l'Anello del Potere):
Combattività 30 Resistenza 21

Se vinci il combattimento, vai al **350**.



121

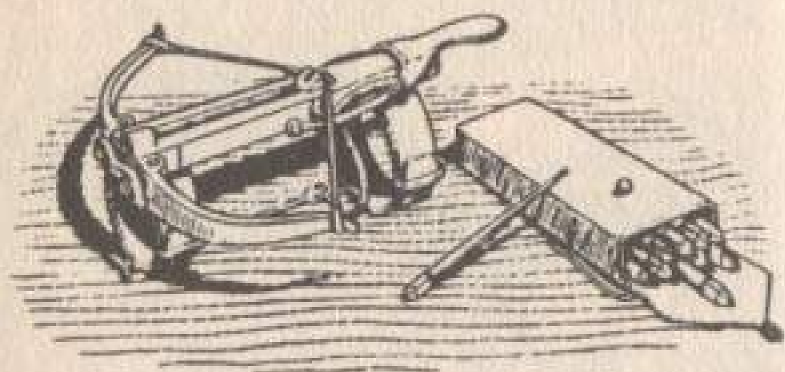
Lorkon ti scorta alla porta della sua capanna e ti augura buona fortuna. Lo ringrazi di cuore e lo saluti. Quando ti giri per andartene ti dice ad alta voce: "Ricorda, mi metterò in marcia per Tolakos non appena giungeranno i rinforzi".

Segui Odel, e insieme a lui lasci l'accampamento uscendo dalle fortificazioni. Ben presto vi ritrovate nella foresta più fitta. I giganteschi alberi formano una cupola di fogliame che non lascia passare la luce e crea una perpetua atmosfera crepuscolare. Un tappeto di muschio rende morbidi i tuoi passi tra gli unici cespugli che crescono in

abbondanza: una specie di licheni vellutati pieni di bacche arancioni non più grandi di un dente. "Sono Spore Khetu" ti dice Odel, notando il tuo interesse per la strana pianta. "E sono mortalmente velenose".

Se vuoi raccogliere una manciata di queste bacche velenose, segnale sul Registro di Guerra tra gli oggetti dello Zaino.

Vai al **185**.



122

L'Osservatore disattiva il quadro luminoso e ordina ai suoi servitori di riportarlo nella prima galleria. Là, inondato dall'intenso bagliore della palla di fuoco, c'è un enorme globo di metallo argentato. Al suo avvicinarsi questa sfera comincia ad irradiare una strana luce fosforescente e sulla sua superficie appaiono dei simboli.

"Le Pietre della Sapienza hanno oltrepassato il Cancello dell'Ombra pochi istanti prima che tu cadessi, vero?" ti chiede l'Osservatore in tono secco. Dai la tua conferma e osservi affascinato quei simboli che cambiano colore. "Ci sono molti canali oltre il Cancello dell'Ombra nei quali il tempo e lo spazio cambiano dimensioni. Di solito è impossibile dire quando un oggetto che passa nel Daziarn si materializzerà, ma conosciamo le coordinate del tuo arrivo e questo mi renderà le cose più facili".

Pian piano i simboli cominciano a scomparire, fino a che ne rimangono solo tre. "Senza conoscere la precisa ora di Aon in cui sono passate attraverso il Cancello dell'Ombra, posso trovare solo una localizzazione approssimativa" continua, scrutando con attenzione i simboli. "Secondo la scala del tempo del tuo pianeta, le Pietre della Sapienza sono arrivate nel Daziarn quarantuno ore fa. Si sono materializzate intatte nella foresta del Khat Trisect di Vhozada, un reame situato tra i regni elementali della Terra e dell'Acqua. E questo per te, umano, è un grosso vantaggio: Vhozada è una terra temperata e ricca di quegli elementi necessari alla sopravvivenza di forme di vita mortali. Lì vive una famosa visionaria: il suo nome è Serocca. Sarebbe saggio cercare il suo aiuto per trovare queste potenti pietre, poiché di sicuro ne saprà qualcosa".

Anche se le sue parole ti hanno ridato speranza, sei ancora timoroso di non riuscire a ritrovare le Pietre della Sapienza. L'Osservatore capisce la tua apprensione e cerca di alleviare le tue ansie offrendoti un mezzo di trasporto fino al reame di Vhozada. Ti promette che il viaggio sarà veloce, ma quando comprendi ciò che questo implica ti si gela il sangue nelle vene.

Vai al **188**.

123

Il guerriero lancia un grido di morte e cade all'indietro a braccia aperte, annaspando con le mani nel vuoto. Per puro caso le dita gli si impigliano nella scaletta di corda e il suo cadavere viene sollevato in aria quando l'uccello gigante si alza in volo. Sei preso dal panico, e con la forza della disperazione ti rialzi e cerchi di tagliare la sacca di velluto. Il tuo colpo va a segno, e dalla sacca cade una Pietra della Sapienza che finisce nel cimitero sottostante, vicino alla porta del Sepolcro. Demoralizzato come sei, non ti resta che guardare l'uccello e il suo prezioso carico sollevarsi sopra gli alberi ed ascoltare il battito delle sue ali che si fa sempre più lontano.

Vai al **237**.

124

T'uk T'ron dà un colpo sulla spalla al cocchiere. Immediatamente quello tira le redini e aziona una leva che attiva il meccanismo di frenata, e il carro si ferma con un forte stridore. Anche gli altri si fermano lì vicino e le guardie scendono a terra con le gambe malferme dopo tante ore di viaggio su quel terreno sconnesso. Conoscono bene questo villaggio e si dirigono senza esitazione verso una capanna di paglia situata oltre la strada.

Accompagni il capitano e il suo cocchiere dentro la capanna, chinandoti per poter passare oltre la porta dalle piccole dimensioni. I paesani sembrano contenti di ospitarvi, e vi offrono cibo e vino in abbondanza. Uno di loro, una vecchia dallo sguardo gentile, si avvicina al tuo posto e mette sul tavolo un mazzo di carte. "È un'indovina" ti dice T'uk T'ron. "Vuoi che ti predica il futuro?"

Se vuoi che la vecchia lo faccia, vai al **24**.
Se preferisci rifiutare gentilmente, vai al **18**.



125

Appena completi il riquadro esso comincia a svanire. Poi una ventata di vapore gelido parte da un foro sul fianco della porta e ti colpisce in pieno al volto. Tossisci con violenza e sei scosso da conati di vomito quando il gas amaro e velenoso ti penetra nei polmoni.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Medicina e hai raggiunto il grado Ramastan di Consigliere o uno superiore, vai al **223**.

Se non possiedi quest'Arte o non hai ancora raggiunto questo grado dell'addestramento Ramas, vai al **99**.

126

Sparse intorno all'entrata della breccia ci sono le ossa di quella che doveva essere un'incredibile creatura. Metti nervosamente mano a un'arma

mentre ti avvicini alla stretta apertura, e sbirci nell'interno senza luce. Uno strano odore dolciastro proviene da quello scuro recesso e ti convince a fermarti. Ma il potente ruggito del tornado che si sta avvicinando sempre di più ti fa dimenticare ogni timore. Entri e scendi con cautela nel buio pesto, con l'arma pronta ad affrontare un eventuale attacco.

Se possiedi una Sfera di Fuoco di Kaltenland, una Lanterna, o una Torcia e un Acciarino, e vuoi farne uso, vai al **61**.

Se non possiedi nessuno di questi oggetti, ma vuoi comunque addentrarti nelle viscere di questa caverna per evitare la tempesta che infuria di fuori, vai al **313**.

Se decidi di non avanzare e di fermarti dove sei, vai al **236**.

127

La freccia provoca una ferita superficiale nello stomaco della creatura, ma ciò non la fa desistere dall'attaccarti con le sue zanne affilate come lame di spada.

Verme Tazgar:
Combattività 22 Resistenza 28

Questa creatura è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico).

Se vinci il combattimento, vai al **162**.

128

Riesci a sfoderare la tua arma e sferri un colpo che stacca un pezzo di carne rossa dall'orrendo muso della creatura. Quella lancia un terribile ululato e si piega dal dolore, liberandoti dalla sua morsa e dandoti il tempo di salire attraverso il buco. Ma anche se la bestia è ferita, non è ancora sconfitta. Accecata dal dolore e dal desiderio di vendetta, si fa strada sul tavolato e si avventa contro di te.

Agtah:
Combattività 21 Resistenza 27

Questa creatura è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico).

Se vinci il combattimento, vai al **289**.



129

La tua abilità Ramas ti permette di identificare queste piante. Sono delle Senara, estremamente rare nel Magnamund ma a quanto pare veramente abbondanti qui, a Vhozada. Le gemme di que-

st'erba hanno delle notevoli proprietà curative, e se ingerite ti permetteranno di recuperare dei punti di Resistenza. Ogni gemma te ne farà guadagnare tre, e in questo campo ce ne sono per più di 100 somministrazioni.

Se vuoi tenere qualche gemma di Senara, ricordati di fare gli opportuni cambiamenti sul Registro di Guerra.

Per continuare, vai al **115**.



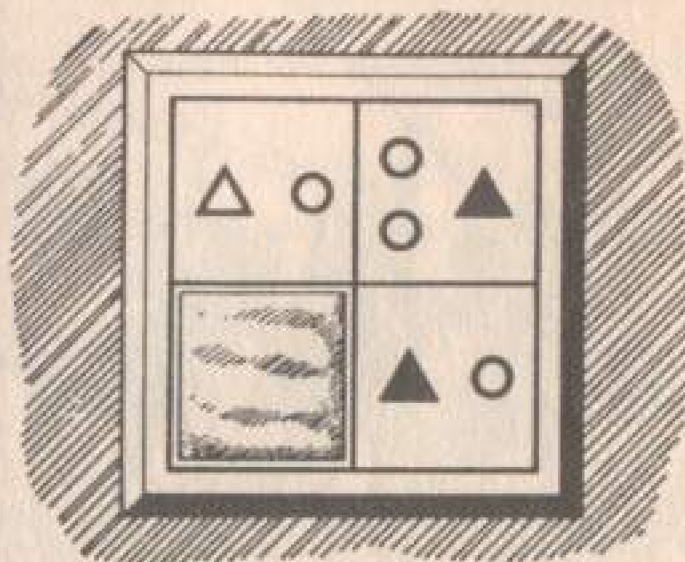
130

Il tuo comando rallenta l'avanzata dell'animale, ma non lo convince ad abbandonare l'opportunità di un buon pasto. Sbadiglia dalla fame e si prepara ad attaccare.

Vai al **227**.

131

Il portale è chiuso da una massiccia serratura metallica, e sulla sua superficie annerita è tracciato un quadrato diviso in quattro parti. In tre dei quattro riquadri sono incisi dei simboli, ma il quarto, fatto di una sostanza morbida, simile ad argilla, è vuoto. Il tuo istinto Ramas ti dice che quei simboli sono la chiave di un codice segreto che apre il grande portale. Scrivendo i simboli corretti nel riquadro vuoto riuscirai ad aprirlo. Studia con attenzione la sequenza:



Se possiedi l'Arte Ramastan dell'Interpretazione o della Divinazione, vai al **116**.

Se non possiedi nessuna di queste discipline, vai al **25**.

132

Quegli esseri aggrottano le ciglia, al tuo rifiuto di rispondere. Il loro capo estrae un'asta d'argento dalla veste, e la solleva minacciosamente contro il tuo petto ripetendo lentamente le parole già pronunciate.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione e vuoi tentare di comunicare telepaticamente con lui, vai al **347**.

continua

Se decidi di estrarre un'arma e prepararti a difenderti, vai al **184**.

Se vuoi alzare le mani in segno di resa, vai al **98**.



133

Quando anche l'ultimo dei nemici cade a terra morto, rimetti l'arma nel fodero e trascini i loro cadaveri insanguinati lontano dalla grande porta. Poi richiudi accuratamente il portale, prima di salire le scale che portano al tetto.

Vai al **27**.

134

La posizione malferma della trave non ti permette di far leva per rimetterla a posto. L'unico modo per muoverla è di usare una corda.

Se hai una Corda e vuoi usarla, vai al **198**.
Se non la possiedi o non vuoi usarla, vai al **43**.

135

Torni velocemente verso il fiume, ma presto sei costretto a fermarti di colpo. Un gruppo di creature pelose e dalle gambe storte sta avanzando verso di te tra la vegetazione. Sono armate di lance grossolane che tengono pronte al lancio.

Se vuoi ripararti tra i cespugli e aspettare che passino, vai al **75**.
Se hai un Arco e vuoi usarlo, vai al **256**.
Se decidi di evitarli tornando al monolito, vai al **301**.



136

Il guerriero risponde con una sonora risata, e i suoi occhi felini brillano dalla fessura della visiera. Con un movimento repentino afferra le Pietre della Sapienza con la mano guantata e le infila in una piccola sacca di velluto legata al cinturone della spada. Adirato dalla sua audacia e timoroso di perdere le Pietre della Sapienza, sfoderi un'arma e ti lanci in avanti, determinato ad evitare la sua fuga.

Vai al **22**.

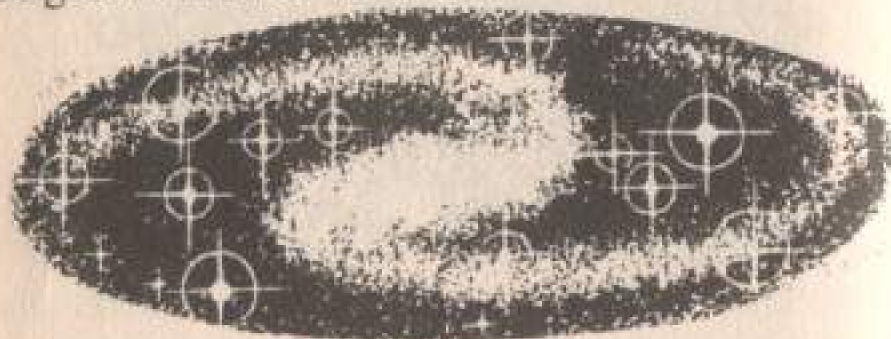
137

Il volto di T'uk T'ron si incendia dal panico, ed urla disperatamente al cocchiere di fermarsi. L'altro tira con forza le redini e fa allontanare gli onipa dal ponte, ma non riesce a tirare la leva del freno. Con un urlo terrificante T'uk T'ron e il cocchiere si coprono gli occhi, sicuri di precipitare nelle acque tenebrose.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Controllo Animale, vai all'85.

Se non la possiedi, puoi balzare giù dal carro, andando al 299.

Oppure puoi aggrapparti con tutte le forze e pregare che gli onipa si fermino prima di raggiungere il fiume: vai al **243**.



138

Finalmente lasci la zona degli alberi contorti e segui il sentiero che si inoltra nella Foresta di Nahgoth. Il viaggio continua tranquillo e senza intoppi, fino a quando, dopo ore di cammino, arrivi al margine della Piana di Guakor. Sei molto stanco e devi consumare subito un Pasto o perderai 3 punti di Resistenza. Invece di attraversare subito quella distesa deserta, decidi di riposarti un po' e di proseguire dopo qualche ora di meritato sonno.

Dieci ore dopo ti svegli rinfrancato e pronto ad intraprendere il resto del tuo viaggio verso Haagadar. Dopo aver controllato con cura il tuo equipaggiamento e la mappa, ti incammini attraverso la monotona distesa pianeggiante.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero uscito va da 0 a 2, vai al **318**.
Se va da 3 a 9, vai al **202**.



139

Ritorni alla prima stanza e sbirci fuori da una alta finestra che guarda sulla città. Molto più in basso vedi gli Yoacor affollare la strada che porta ad un livello esterno di Yanis. Si muovono con una tale determinatezza che, visti da lassù, sembrano un esercito di api operaie. Per alcune ore continui a guardare questa bellissima città e i suoi industriosi cittadini, mentre cerchi di fare il

punto sulla tua situazione. Alla fine decidi di cercar di sapere tutto il possibile da quello che il capitano ha chiamato l'"Osservatore". Forse costui sarà in grado di aiutarti a localizzare le Pietre della Sapienza e a trovare la strada di ritorno per il Magnamund. Poi ti stendi a dormire.

Vai al **317**.



140

Le sbarre arrugginite non offrono molta resistenza a un paio di calci ben assestati, e così facendo riesci ad entrare senza difficoltà nel canale. Uno stretto marciapiede corre di fianco all'acqua di scolo, salendo con gradinate e con ripide rampe. Le scure mura di pietra sono imperlate di umidità e imbrattate da chiazze di funghi luminescenti che inondano la fognatura di una debole luce verdastra. Dopo parecchio tempo raggiungi uno spiazzo dove un canale più piccolo si unisce allo scolo principale. Quando lo oltrepassi e metti piede sulla scala che segue senti un rumore, come il graffiare di qualcosa sulla pietra, e senti che qualche essere affamato sta avanzando nella galleria verso di te.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Controllo Animale, vai al **3**.

Se non la possiedi, vai al **168**.



141 *(fig. 8)*

Mentre il suono della tua voce comincia a svanire, vedi emergere dall'oscurità una striscia roteante d'argento splendente. Un'improvvisa ventata ti fa cadere all'indietro e vedi un'enorme e mostruosa creatura simile a un verme prendere il volo librandosi su delle ali sottilissime. Comincia a sorvolare la radura, poi cala in picchiata per attaccarti con i suoi denti affilatissimi.

Se hai un Arco e vuoi usarlo, vai al **284**.

Se preferisci sfoderare un'altra arma e prepararti alla difesa, vai al **257**.

Se decidi di evitare l'attacco correndo nella foresta lungo il sentiero, vai al **60**.



(fig. 8) Il mostruoso verme alato si lancia in picchiata

142

Le strane creature dalle fattezze antropoidi passano a pochi centimetri dai cespugli dove ti sei nascosto, ma fortunatamente non si accorgono della tua presenza. Solo quando sei del tutto sicuro che la via è libera, lasci il tuo nascondiglio e ti allontani di corsa dal monolito e dai suoi custodi.

Vai al **153**.

143

Senza badare a quel fiore rosso ti metti a guardare la strada davanti a te. Oggi non hai ancora mangiato e devi subito consumare un Pasto, o perderai 3 punti di Resistenza. Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto, in questa occasione non puoi usarla invece di consumare uno dei Pasti.

Vai al **117**.

144

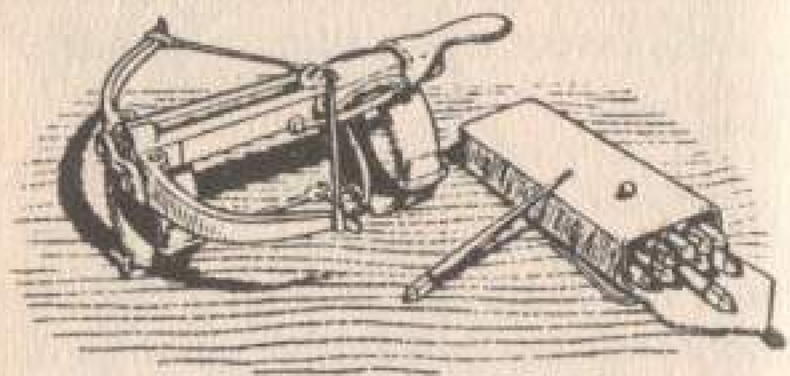
Lorkon e le sue truppe di Meledoriani esultano per essere stati testimoni della sconfitta del capo delle Creature del Caos: la tua vittoria li ha liberati dal peggiore nemico. Ti incitano a scendere dal tetto e quando appari sulla porta ti acclamano con entusiasmo.

"Ti dobbiamo più che la vita, Aoniano" ti dice Lorkon con un' espressione di ammirazione che gli scintilla negli strani occhi blu. "La tua grande impresa ha salvato il nostro reame e ha messo fine alla piaga che ci avrebbe rovinati. Ti saremo per sempre debitori".

Mentre ti stringe la mano nota la spada con cui hai ucciso il capo delle Creature del Caos. "È davvero un buon auspicio per la mia tribù che la spada che ha messo fine a quell'essere diabolico sia stata forgiata dai miei antenati. Sono doppiamente orgoglioso che tu l'abbia usata. Ma ora deve tornare al Grande Sepolcro, poiché tale è la nostra legge".

Con una certa riluttanza sei costretto a restituire lo Spadone dei Cuorediferro al suo legittimo proprietario (cancella questo Oggetto Speciale dal Registro di Guerra). Mai prima d'ora ti era capitato di maneggiare un'arma così raffinata.

Vai al **173**.



145

Scruti la distesa desolata, attivando ogni tuo senso per scoprire qualcosa che riveli la presenza delle Pietre della Sapienza: devono essere da qualche parte, tra i milioni di rocce e massi battuti dal vento sparsi nell'immensa pianura. Ma i tuoi sforzi sono vani: non c'è traccia delle Pietre né di alcun Cancello dell'Ombra aperto.

Vai al **297**.

146

Ti getti dietro al tronco, ma la freccia ti ferisce di striscio al collo, provocandoti una sensazione pungente. Una strana nausea ti attanaglia lo stomaco e senti in gola un doloroso spasimo che ti impedisce di respirare e ti fa accelerare il battito cardiaco: perdi 4 punti di Resistenza.

Odel si avvicina e ti tampona il graffio con una manciata di funghi raccolti sulla corteccia del Cespuglio di Baylon. I pericolosi effetti del veleno scemano velocemente, appena le proprietà curative dei funghi cominciano a fare effetto.

Se vuoi tenere alcuni di questi Funghi del Cespuglio di Baylon, segnali sul Registro di Guerra tra gli oggetti dello Zaino.

Vai all' **82**.

147

La freccia gli passa sopra la spalla e sparisce oltre il parapetto del tetto. Egli ride diabolicamente, e gli occhi gli brillano attraverso la fessura dell'elmo mentre infila velocemente le Pietre della Sapienza in una piccola sacca legata al cinturone della spada. Irritato dalla sua risata e dal tuo tentativo fallito, rimetti in spalla l'arco e sfoderi un'arma più maneggevole, lanciandoti contro di lui per evitare che scappi.

Vai al **22**.

148

Dopo un po' smetti di guardarti attorno: non sei riuscito a vedere nessun segno di vita nei dintorni. Decidi di seguire un corso d'acqua che passa lì vicino nella speranza che ti porti ad un fiume, dove le probabilità di trovare un villaggio abitato saranno maggiori.

Vai al **248**.



149

Con un grido selvaggio le ombre diaboliche si dissolvono nella nuvola roteante. Un forte vento ti fischia nelle orecchie, portando con sé i lugubri rintocchi di una campana che suona a morto. Al centro della nuvola un raggio di luce dorata pulsa al ritmo dei rintocchi e ti attira in quella direzione senza che tu possa opporre resistenza.

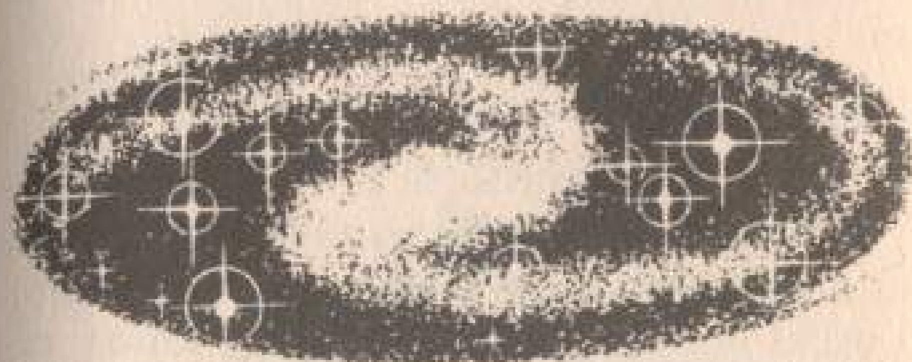
Vai al **160**.

150

I tuoi sensi Ramas ti dicono che i tre guerrieri sono delle guide meledoriane. Sono state mandate dal loro capo, Lorkon Cuorediferro, per incontrarti a metà strada e scortarti direttamente al suo quartier generale.

Se vuoi rivelare loro la tua presenza, vai al **189**.

Se vuoi avvicinarti al riparo degli alberi, vai al **330**.



151

Miri alla parte più debole della sua armatura, nel punto dove la cotta di maglia si unisce alla gorgiera dell'elmo, e allenti la corda dell'arco. Ma il guerriero ha una reazione velocissima: capisce di essere in pericolo e si schiva prontamente per evitare la freccia.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e aggiungi gli eventuali punti aggiuntivi di cui disponi.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **147**.
Se va da 5 a 8, vai al **326**.
Se va da 9 in poi, vai al **17**.

152

"Vieni, lascia che ti mostri alcune delle meraviglie del mio reame" ti dice l'Osservatore mentre la grande porta nera si chiude lentamente. "Suc-

cede così di rado che io abbia degli ospiti, e sarei veramente onorato se tu accettassi il mio invito".

Siccome l'unica uscita dalla stanza è oramai preclusa non hai altra scelta che acconsentire alla sua richiesta, anche se la sua gentilezza ti lascia perplesso. Sei suo prigioniero, eppure si rivolge a te come se tu fossi libero di andartene quando vuoi.

Vai al **164**.



153

Riesci ad allontanarti parecchio dal monolito, così decidi di correre lungo il ruscello finché le gambe ti sorreggeranno. Il tempo passa in fretta, e il paesaggio cambia molto poco fino a quando vedi una fila di basse colline distese davanti ai tuoi occhi come un gigante addormentato. Qui un sentiero sale dalla riva del fiumiciattolo fino in cima ad una delle colline, e decidi di seguirlo. Una volta lassù ti fermi ad osservare l'incredibile vista che si presenta sul versante opposto.

Vai al **186**.

154

La camera è piena di arazzi e di mobili di valore, ma c'è ben poco che possa facilmente essere portato via. Una volta sicuro di non aver visto nulla di interessante, ti dirigi verso il tetto per spiare dall'alto le Creature del Caos.

Vai al **27**.

155

Con un gesto furtivo sfoderi la spada e ti prepari a colpire. La creatura è vicina: riesci a sentire che si appresta ad attaccare. Un fruscio di peli ti mette in guardia; sollevi le gambe con un balzo per evitare due zampe pelose e artigliate, poi sferri un colpo che sfregia a sangue quell'orribile muso. La creatura emette un grido soffocato e si avventa contro di te, accecata dal dolore e dalla sete di vendetta.

Agtah:
Combattività 21 Resistenza 27

Questa creatura è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico).

Se vinci il combattimento, vai al **289**.

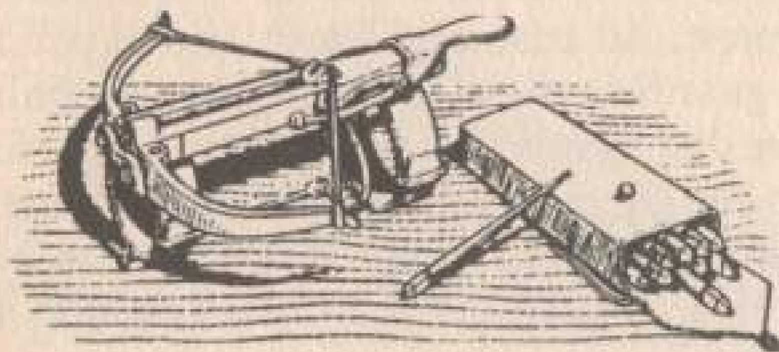
156

Dopo aver ascoltato la tua spiegazione i giganti restano un po' scettici, ma nonostante i dubbi so-

no chiaramente affascinati dal tuo aspetto e dal suono della tua voce. "Noi siamo gli Yoacor" ti dice il loro capo, con un accenno d'orgoglio. "Siamo i Signori di Yanis, la Città Splendente, e padroni dell' Abaxial di Czenos. Vieni, ti porteremo nel nostro reame dove potrai raccontare la tua strana storia all'Osservatore. Egli saprà se è vera".

Quindi ti fa segno di avvicinarti al suo destriero volante, e tu obbedisci. Il solo pensiero di essere abbandonato in questa landa deserta ti convince ad affrontare il rischio.

Vai al **205**.



157

Ci sono pochi posti che offrano un riparo in questa pianura desolata. Corri verso il più vicino, un gruppo di massi, e ti acquatti là in mezzo nella speranza di sfuggire alla vista diabolica dello Zhengha.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan della Sparizione aggiungi 1 al numero estratto per ogni Arte che possiedi.

Se il totale va da 0 a 8, vai al **349**.
Se va da 9 in poi, vai al **230**.

158 *(fig. 9)*

Guardi T'uk T'ron e il cocchiere scivolare tra le travi, riparandosi sotto il parapetto del ponte. Ne raggiungono il centro e stanno esaminando il danno quando dagli alberi echeggia un urlo spaventoso, simile al latrato di un branco di lupi impazziti. Delle sagome grigie si accalcano nell'ombra, e il tuo cuore rabbrividisce d'orrore nel momento in cui avanzano verso la luce.

Da entrambi i lati del ponte un'orda barcollante di orrende creature sbuca dal folto degli alberi. Non sembrano esseri umani né animali, ma piuttosto uno spaventoso incrocio fra le due specie. Le teste sono di diversi tipi: alcuni assomigliano a dei gatti dagli enormi occhi verdi; altri a cinghiali con tanto di zanne ricurve; altri ancora hanno il capo caprino, denti affilatissimi e il corpo in decomposizione. Le guardie Ookor tremano di paura, e continuano a biascicare confusamente la parola 'Agtah' mentre questi mostri continuano ad avanzare.

Se hai un Arco e vuoi usarlo, vai al **77**.
Se vuoi sfoderare un'altra arma e prepararti a difenderti, vai al **226**.
Se decidi di saltar giù dal carro per raggiungere T'uk T'ron sul ponte, vai al **335**.

159

Un'ondata di energia psichica ti attraversa la mente, scandagliando ogni tuo pensiero in cerca



(fig. 9) Ed ecco sbucare da ogni parte gli spaventosi Agtah

di qualche indizio di ostilità. Riesci a resistere all'intrusione che ben presto svanisce.

Vai al **314**.

160

Le nuvole si separano lentamente e davanti ai tuoi occhi appare un'alta torre di pietra bianca e lucente. Un globo di luce dorata si libra sospeso a mezz'aria sopra il tetto conico, e continua a pulsare di calore luminoso come un piccolo sole.

Questo confortante tepore ti spinge verso un portale aperto sul fianco della torre. Oltre ad esso vedi una scura galleria che scende verso una macchia di nebbia giallastra.

Se hai completato il Cerchio di Sapienza dello Spirito, vai al **312**.
Altrimenti, vai al **106**.

161

Dalla parte opposta della caverna giunge uno strano grugnito, ed immediatamente si aprono due fessure dalle quali balena un'intensa luce arancione. Con il respiro affannato guardi una sagoma emergere dall'ombra: è un essere dal lungo corpo coperto di scaglie, con le gambe corte e la testa simile ad una lucertola. Si mimetizza molto bene sullo sfondo della rossa roccia vulcanica, ma riesci a distinguere il profilo del corpo

che pulsa al ritmo del battito cardiaco. La creatura si è appena svegliata. Ora gira la testa cornuta e ti fissa con uno sguardo alieno, mentre i suoi occhi brillano malvagi.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Controllo Animale e hai raggiunto il grado di Primate o uno superiore, vai al **13**.

Se non possiedi quest'Arte o non hai ancora raggiunto questo grado dell'addestramento Ramas, vai al **271**.



162

Il tuo colpo mortale quasi decapita il Tazgar, mandandolo a sbattere contro gli alberi in una pioggia del suo stesso, orribile sangue. Senza attendere di scoprire se fosse l'unico della sua specie, rimetti l'arma nel fodero e ti allontani dalla radura.

Vai al **138**.

163

Quelle bacche hanno un odore dolce e succulento. Ti hanno proprio stuzzicato l'appetito, ricordandoti che l'ultima volta che hai mangiato è stato parecchie ore fa.

Se vuoi mangiare una manciata di queste bacche arancioni, vai al **234**.

Se decidi di ignorare la fame e continuare per la tua strada, vai al **247**.

164

Cammini di fianco all'Osservatore lungo un corridoio che porta ad un'ampia galleria circolare. Al centro c'è un grande vaso a forma di campana costruito con materiale trasparente che sembra vetro, al cui interno brucia un'enorme palla di fuoco ribollente. La luce brillante illumina degli strani oggetti appoggiati alle pareti e sparsi su delle tavole, ma noti che l'ambiente non è per nulla riscaldato. Continuate a proseguire fino ad un'altra galleria il cui pavimento è coperto da lastre di acciaio lucidissimo, come un enorme specchio. Il soffitto a cupola si perde nell'oscurità, ma al suo centro noti una piccola apertura circolare. L'Osservatore guarda una fila di cristalli incastonati nella parete ed essi si accendono in risposta al suo comando psichico.

"Io vengo chiamato Osservatore" ti dice con la sua voce sottile che echeggia tra le volte della cupola. "Osservo tutto ciò che accade nel Daziarn.

Ho visto il tuo arrivo sulla Piana Zhamin e so da dove sei giunto. Quelli della tua specie che sono sopravvissuti al trasferimento sono così pochi, che oramai avevo abbandonato ogni speranza di incontrarti. Certo, se tu non ti fossi imbattuto per caso in una delle mie pattuglie di caccia, le tue ossa sarebbero ancora là, a sgretolarsi tra la sabbia di quell'arida pianura. Sembra che tu sia nato per sopravvivere".

Improvvisamente compare una colonna roteante di luce, proiettata dall'apertura circolare al centro della cupola, che illumina il centro della galleria e si allarga sempre di più fino a coprire l'intero pavimento.

"Vieni, guarda bene, e forse capirai qual è la natura del tuo nuovo mondo. Poiché dovrai adattarti, se vorrai sopravvivere qui...per il resto della tua vita".

Vai al **268**.

165

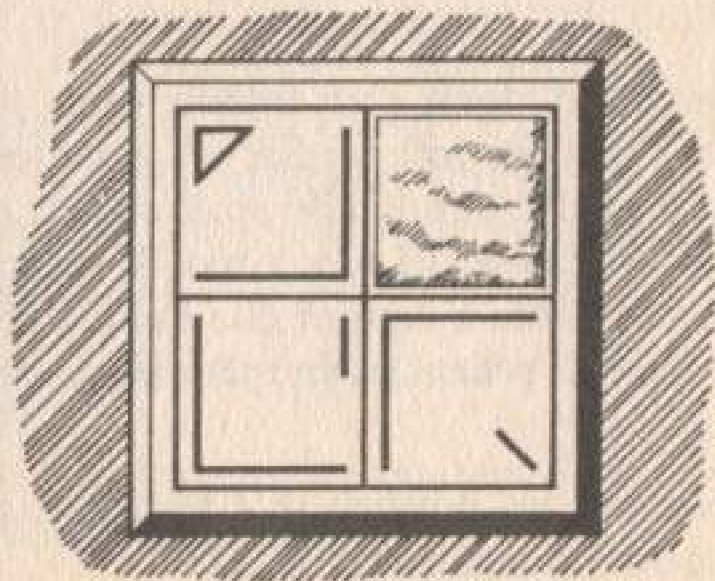
Ti togli il fango dagli occhi e vedi gli onipa sterzare sul bordo del fiume appena in tempo per salvare il carro dall'acqua. Quest'ultimo si ferma a pochi centimetri dalla riva, e mentre ti avvicini T'uk T'ron e il cocchiere si sporgono dalla balaustra e ti guardano con gli occhi dilatati dallo spavento. Anche gli altri carri si fermano e tutti danno una mano a tirare il primo fuori dal fango. Mentre lo stanno rimettendo in strada, noti che il centro del ponte è danneggiato: alcune delle travi sono state rimosse e riappoggiate alla meglio per mimetizzare un buco. Raggiungi di corsa T'uk T'ron e lo informi di ciò che hai visto.

Se possiedi l'Arte Ramastan dell' Interpretazione e hai raggiunto il grado di Precettore, vai al **69**.

Se non possiedi quest'Arte, o devi ancora raggiungere questo livello dell'addestramento Ramas, vai al **196**.

166

Mentre corri sul terreno accidentato verso la Tomba di Baylon, sei assalito da due Agtah che brandiscono grossi blocchi di pietra. Te ne liberi con un paio di abili colpi e riesci a raggiungere la tomba illeso. Lì scopri che la serratura che chiude la porta è simile a quella del Grande Sepolcro. Ci sono infatti tre gruppi di simboli e un riquadro vuoto, ma questa volta le iscrizioni sono completamente diverse da quelle che hai visto al Grande Sepolcro. Ecco come si presentano:



Tracciando la giusta sequenza di simboli nella superficie morbida del riquadro vuoto, potrai aprire la porta.

Se possiedi l'Arte Ramastan dell'Interpretazione o della Divinazione, vai al **197**.

Se non possiedi nessuna di queste due discipline, vai al **315**.

167

Usi la tua capacità di sparire per evitare lo sguardo indagatore di queste strane creature antropoidi, che passano a pochi centimetri da te ma non avvertono la tua presenza. Solo quando sei certo che la strada è libera lasci il tuo nascondiglio e ti allontani di corsa dal monolito e dai suoi custodi.

Vai al **153**.

168

Uno sbattere di denti e un freddo odore di rettile bastano a metterti in guardia: un gigantesco serpente si sta avvicinando allo spiazzo, attratto dall'odore e dal calore del tuo corpo. Si sta muovendo molto in fretta e capisci che l'unica speranza di salvezza è di rallentare in qualche modo la sua avanzata.

Se possiedi un minimo di 4 Pasti, vai al **12**.
Se non ne possiedi, vai al **327**.

169

Con la punta del dito disegni i simboli sul morbido materiale, e spingi la grossa porta sicuro che si aprirà. Invece resta chiusa e la tua iscrizione svanisce fino a non lasciare la minima traccia. Un terribile presentimento ti blocca il fiato in gola pochi secondi prima che un'enorme scarica d'energia si riversi dall'alto su di te, colpendoti al petto: perdi 10 punti di Resistenza.

Se sopravvivi a questa seria ferita, torna al **25** e studia molto attentamente i simboli che rimangono prima di fare un altro tentativo.

170

Entri nella stanza con molta cautela, e subito noti che nonostante l'assenza di finestre o di torce è invasa da una calda luce ambrata. Quel bagliore opalescente emana dalle stesse pareti, illuminando una tavola apparecchiata con appetitose vivande e un comodo divano. Gli enormi mobili Yoacor ti fanno sentire come un bimbo che esplora la sala da pranzo degli adulti, ma la fame placa ben presto ogni disagio e ti spinge verso la tavola. Sei molto affamato dopo il lungo volo fino a Yanis e devi consumare subito un Pasto o perderai 3 punti di Resistenza.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Medicina, vai al **78**.

Se vuoi mangiare un po' del cibo degli Yoacor, vai al **119**.

continua

Se decidi di consumare un Pasto del tuo Zaino, o di continuare senza mangiare (sottraendo 3 punti dalla tua Resistenza), vai al **231**.

171

La tua freccia manca il bersaglio per pochi centimetri, andando ad ammaccare la piastra di metallo che protegge il naso del guerriero. Nonostante la leggera ferita al volto, egli riesce ad infilare velocemente le Pietre della Sapienza in una piccola sacca di velluto che porta appesa al cinturone della spada. Rimetti in fretta l'arco in spalla e sfoderi un'arma più maneggevole, pronto a farti avanti e ad impedire la sua fuga.

Vai al **97**.

172

Le carte che hai scelto hanno tre simboli colorati dipinti sulla superficie simile al cuoio. Il primo è un uccello nero, il secondo un albero, e il terzo rappresenta due spade incrociate sopra un fuoco fiammante. La vecchia Ookor appoggia un dito sulle carte e continua a mormorare qualcosa tra i denti. T'uk T'ron si fa avanti e cerca di decifrare quel bisbiglio.

"Dice che hai un nemico nel cielo. Si annniderà in un albero e ti attaccherà. Nessuno dei due vincerà la lotta. Devi stare attento a questo nemico, perché non avrà pace fino a che tu non sarai morto".

Vai al **96**.

173

Lorkon ordina che la notizia della vittoria sia immediatamente portata al suo popolo, e che si organizzi una cerimonia celebrativa in tuo onore. Ma l'urgenza della tua ricerca ti costringe ad abbandonare i festeggiamenti e a partire subito per Haagadar. Lorkon comprende benissimo la tua necessità di affrettarti, e si offre di darti un po' d'aiuto assegnandoti un'altra guida che ti scorti attraverso il Nahgoth fino alla Piana di Guakor.

Se vuoi accettare la generosa offerta di Lorkon, vai al **5**.

Se preferisci continuare da solo la tua ricerca, vai al **183**.

174

L'inaspettata velocità ed intensità dell'intrusione psichica dell' Osservatore ti lascia completamente indifeso. Cerchi di ricorrere alle tue riserve psichiche e di costruire un muro di pensiero per proteggere il tuo sistema nervoso, ma è troppo tardi per evitare che l'Osservatore scandagli a fondo la tua mente: perdi 1 punto di Resistenza.

Finalmente, sbattendo leggermente gli occhi, egli cessa la sua indagine psichica e un sorriso gli illumina la grigia faccia avvizzita.

Vai al **23**.

175

I fantasmi si dissolvono nella nebbia, e una strana sensazione di serenità placa il tuo animo: subito altre forme stanno prendendo corpo, ripor-

tandoti alla mente degli eventi che hai vissuto molto tempo fa. Vedi i volti sorridenti dei tuoi genitori; il villaggio di Dage, dove sei vissuto prima di entrare nel monastero Ramas; vedi tua sorella Kari chiamarti per la cena alla fine di una calda giornata estiva, e ti torna tristemente alla memoria tuo fratello Jen, che ha dato la vita per salvare la tua quando, nel giorno del tuo sesto compleanno, sei caduto nel fiume Tor.

Guardi sorpreso la parata di ricordi che continua a sfilare davanti a te, e pian piano nella tua mente si cristallizza il loro significato. Queste persone e questi eventi hanno tutti contribuito, chi più chi meno, a formare il tuo destino.

Vai al **100**.

176

Mentre il fragore delle armi e gli orribili ululati delle Creature del Caos continuano a crescere, tu lavori febbrilmente per rimettere a posto le travi e rendere il ponte sicuro per i carri. Il danno è di poco conto, ma una delle travi che sono state rimosse è d'importanza vitale. Senza di essa il centro del ponte crollerà sotto il peso dei pesanti carri di bronzo.

Cerchi in tutti i modi di rimetterla a posto, ma non riesci a spostarla di un centimetro.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Difesa, vai al **29**.

Se non possiedi quest'Arte, vai al **134**.

177 *(fig. 10)*

La statua è avvolta in uno sottile foglio metallico argentato, la cui superficie riflette uno scintillante gioco di luci sulle pareti di roccia nuda. Facendo molta attenzione togli lo strato di metallo per scoprire che quella statua non è altro che un ammasso di ossa, ultimi resti di una creatura morta da tempo. A giudicare dalla grandezza dello scheletro questa creatura doveva essere alta quasi tre metri.

Quel poco che un tempo indossava è oramai ridotto in polvere, ma lì vicino c'è un'asta d'argento che brilla come se fosse nuova. Se vuoi prendere quest'Asta d'Argento, segnala sul Registro di Guerra come Oggetto Speciale e infilala nel cinturone.

Per continuare, vai al **334**.

178

Il corpo grigio e unto dell'Agtah è completamente nudo, eccetto per un perizoma di pelle d'animale completamente insozzato del sangue nero che sgorga copioso dalla ferita. Nella mano artigliata tiene ancora stretta la cerbottana, ricavata alla meglio dal femore di un Meledoriano. Odel impreca contro la progenie delle Creature del Caos e si rialza in piedi, chiaramente sconvolto da ciò che ha appena visto. Poi suggerisce di incamminarsi subito per Tolakos.

Vai al **185**.

(fig. 10) Sotto la crosta di metallo ci sono solo poche ossa

179

Ti lanci di corsa lungo il sentiero nella foresta, ringraziando il fatto che la densa vegetazione ti offra un ottimo riparo da eventuali attacchi aerei. Solo quando sei sicuro di essere fuori pericolo ti fermi a riprendere fiato e a controllare l'equipaggiamento. Scopri purtroppo che la creatura ti ha strappato lo Zaino, e che alcuni degli oggetti che conteneva sono caduti durante la corsa.

Cancella dal Registro di Guerra il terzo, il quarto e il quinto della lista degli oggetti dello Zaino.

Per continuare, vai al **138**.



180

L'odore nauseabondo delle erbe ti fa sospettare delle loro qualità. Piuttosto che rischiare di ingerire quelle bacche, decidi di andartene e di continuare lungo il sentiero che porta al ciglio della collina.

Vai al **115**.

181

Ti concentri sul potere radiante delle Pietre della Sapienza, e il tuo sguardo viene inesorabilmente attratto verso il soffitto. Non vedi nulla in quei recessi ombrosi, eppure senti che le Pietre della Sapienza si trovano lì. Poi noti la scala e la botola circolare, e capisci che devono dare accesso al tetto del Grande Sepolcro. Con il cuore in gola ti lanci su per la scala, sicuro di trovare lassù le due Pietre della Sapienza.

Vai al **320**.

182

Hai fatto solo pochi passi sulle assi consunte quando dagli alberi circostanti si leva un tremendo ululato. Mentre il sangue ti si gela nelle vene, ti giri e vedi un'orda barcollante di strane creature che avanzano malferme nell'ombra. Non sembrano né esseri umani né animali, ma piuttosto un'orrenda mescolanza delle due specie. T'uk T'ron e il cocchiere ti corrono vicino con le loro spade di cristallo sguainate e pronte a colpire. "Presto!... Aiutaci... dobbiamo salvare i carri o moriremo tutti!" grida affannato.

Se vuoi aiutare T'uk T'ron e le sue guardie a difendere i carri, vai al **273**.

Se decidi di restare al centro del ponte per tentare di riparare il buco, vai al **176**.

Se vuoi lasciare gli Ookor e scappare a piedi oltre il ponte, vai al **10**.

183

Dopo aver schiacciato un lungo pisolino saluti Lorkon e i suoi guerrieri e ti inoltri nella Foresta di Nahgoth. Guidato dalla mappa che ti ha dato Serocca, segui un vecchio sentiero tra gli alberi su cui non ha mai messo piede un uomo. Questo percorso ti porta in una zona dove gli alberi son contorti nelle più incredibili sagome. Alcuni sembrano dei vecchi ricurvi, altri hanno il tronco diritto e i rami arricciati, altri ancora sono neri come il carbone e pietrificati come fossili.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione, vai al **235**.

Se non la possiedi, vai al **292**.

184

Il tuo spirito di combattimento incontra il favore del comandante. È chiaramente impressionato dalla tua dimostrazione di coraggio e ti guarda con una nuova espressione di rispetto, come un prode guerriero guarda un nemico che considera alla sua altezza. Mette via l'asta d'argento e chiama uno dei suoi seguaci. Con un gesto del capo gli ordina di sfidarti in combattimento e il gigante dalla pelle dorata obbedisce senza discutere.

Se hai un Arco e vuoi usarlo, vai al **72**.

Altrimenti, vai al **225**.

185

Per un istante rabbrividisci di paura, quando finalmente arrivate nei pressi del cimitero di Tolakos. Un tetro bagliore bluastro, emanato da escre-

scenze fungose, illumina la nebbia che si alza dalle tombe e dalle cripte di questa antica necropoli. I vapori sono contenuti dalle mura che circondano il cimitero, rotte in parecchi punti dove i rami degli alberi hanno abbattuto la costruzione fatiscente. Con un' arma pronta in mano segui Odel verso una di queste aperture, là dove si alza tenebrosa la sagoma di un grande mausoleo.

"Questa è la Volta di Sedron" ti sussurra Odel facendosi strada tra le macerie e accucciandosi sotto le mura umide e grigie. "Il vecchio Re Kalon riposa qui". E così dicendo estrae un coltello dallo stivale e con la punta ti indica le varie grandi tombe di Tolakos, descrivendotele ad una ad una. "Quella è la Cripta di Juilor. Là in fondo ci sono le Sepolture dei Fedeli e la Tomba di Baylon. Il capo delle Creature del Caos e i suoi tirapiedi ci hanno tenuto lontano da questo posto per un'intera generazione, ma ora Lorkon è determinato a riprenderne il possesso e a restituirgli l'antico splendore. Dall'altra parte, vicino al centro, c'è il Grande Sepolcro. È là che la dinastia dei Cuorediferro deve giacere in pace".

Osservi questi macabri edifici e senti una potente sensazione elettrizzare il tuo corpo. Il Sepolcro è veramente imponente, ma non è lo splendore della costruzione che ti dà tanta forza. Ti ha illuminato la consapevolezza che qui, nel Grande Sepolcro dei Cuorediferro, sono nascoste da qualche parte le ultime due Pietre della Sapienza di Nyxator, gli oggetti della tua ricerca.

Vai al **300**.

186

Una città fortificata, costituita da edifici bassi e a forma di piramide, si alza al centro di una stretta vallata alberata. Nel mezzo della città si erge una fortezza, più alta degli altri edifici, dello stesso colore grigiastro del cielo. Osservi incantato le intricate sculture che ne adornano la superficie, ma il tuo entusiasmo si smorza nel vedere che le strade sono affollate delle stesse creature che hai incontrato nei pressi del monolito. Ti giri per andartene, ma uno strano impulso ti spinge a guardare ancora quella fortezza: il tuo sesto senso Ramas ti dice che Serocca, colei che può aiutarti nella tua ricerca delle Pietre della Sapienza, abita in quella torre di pietra.

Il sentiero arriva fino ad una porta aperta nelle mura della città, dove due di quegli abitanti simili a scimmie stanno di guardia.

Se vuoi avvicinarti alla porta della città, vai al **215**.

Se preferisci cercare un'entrata incustodita, vai al **294**.

187 *(fig. 11)*

Stai combattendo all'ultimo sangue con un'orda di creature intenzionate a divorarti fino alle ossa!

Topi del Caos:
Combattività 26 Resistenza 62

Queste creature sono immuni allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico).


(fig. 11) I mostruosi ratti sbucano da ogni parte

Puoi evitare il combattimento dopo tre scontri tornando di corsa al Grande Sepolcro e tentando di entrare: vai al **298**.

Se vinci il combattimento, vai al **71**.

188

"Questa" ti dice l'Osservatore indicandoti con orgoglio l'enorme vaso che domina la galleria, "è una Porta a Dimensione. Ti permetterà di passare direttamente nel reame di Vhozada attraverso una fessura nella struttura del Daziarn". Osservi incantato la palla di fuoco chiusa nel vaso e cerchi di capire quale strano incantesimo abbia creato un tale portento.

"Devi sapere che le leggi che governano il mio mondo non assomigliano a quelle di Aon. Qui il tempo e lo spazio possono essere manipolati da coloro che hanno poteri sufficienti per forgiarli secondo necessità" continua in risposta ai tuoi pensieri. Poi ordina ai suoi servi di portarlo davanti ad un altro globo che sta lì vicino, dove traffica per un po' su un banco di cristallo: a poco a poco un'ombra circolare e grigia si forma sulla superficie trasparente della campana di vetro e comincia a brillare così forte che non riesci a fissare il tuo sguardo su di essa. "Fai un passo avanti ed entra" ti ordina l'Osservatore, "la porta per Vhozada è aperta".

Rabbrividisci e lo stomaco ti si contrae, ma cerchi di controllare la paura affidandoti alle tue capacità Ramas. Senti che l'Osservatore sta dicendo la verità: quella grande porta conduce al reame

di Vhozada. Così, con grande trepidazione, lo saluti ed entri nel vuoto.

Vai al **208**.

189

Fai dei grandi gesti alle tre guide meledoriane, salutandole a viva voce. I tre si gettano a terra d'istinto, temendo un'imboscata, e uno di loro lascia partire una freccia da un ordigno simile ad una balestra che ha fissato al braccio. La punta di bronzo sfreccia sibilando nell'esatta direzione del tuo petto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto aggiungi 1 a questo numero per ogni disciplina Ramastan in cui ti sei specializzato, oltre alle prime tre (per esempio, se possiedi un totale di 5 Arti Ramastan, aggiungi 2 al numero uscito).

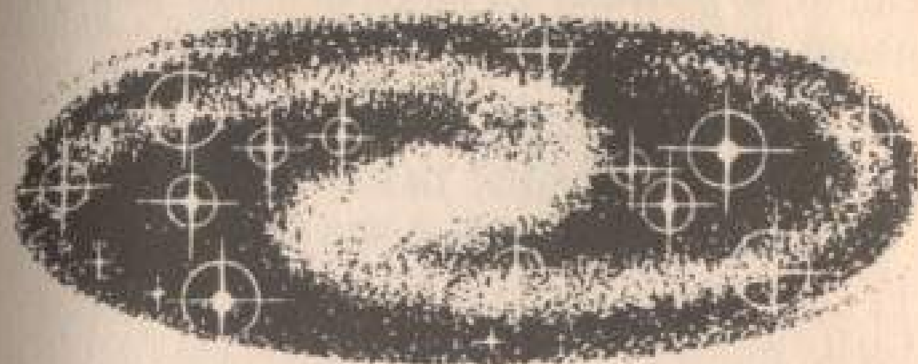
Se il totale va da 0 a 2, vai al **104**.
Se va da 3 a 7, vai al **269**.
Se va da 8 in poi, vai al **342**.

190

Raggi di forza psichica partono dalle creature dell'ombra e si dirigono verso la tua mente, ma ti accorgi in tempo del pericolo e attivi la tua difesa mentale per deviare l'attacco. L'energia ostile si scarica sul tuo schermo psichico e ti lascia stordito.

Se hai raggiunto il grado di Illuminato, vai al **79**.

Se devi ancora raggiungere questo grado dell'addestramento Ramas, vai al **336**.



191

Mentre la potente scarica sfreccia verso il tuo petto, ti fai avanti e la intercetti con la tua Asta d'Argento. Subito si sprigiona una pioggia di colori e senti un dolore intenso al braccio, che ti costringe a mollare la presa dei resti incandescenti dell'Asta. Ti porti la mano ustionata alla bocca e perdi 3 punti di Resistenza.

Il capo lancia una risata sguaiata e si avvicina, ma si deve fermare quando ti vede balzare dalla montagnola e prepararti alla difesa.

Vai al **184**.

192

Quando entri nella zona luminosa che circonda l'albero caduto senti un debole rumore, come se qualcuno lì vicino stesse sputando. La paura ti attanaglia il cuore: qualcuno sta soffiando in una cerbottana!

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto aggiungi 1 a questo numero per ogni disciplina Ramastan in cui ti sei specializzato oltre alle prime tre (per esempio, se possiedi un totale di 6 Arti Ramastan, aggiungi 3 al numero uscito).

Se il totale va da 0 a 3, vai al **65**.
Se va da 4 a 7, vai al **146**.
Se va da 8 in poi, vai al **304**.

193

Quell'orrenda creatura è coperta da scaglie ossee che proteggono gran parte del suo corpo. C'è solo un posto vulnerabile per una freccia: i suoi occhi verdi e baluginanti.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e aggiungi gli eventuali punti aggiuntivi.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **95**.
Se va da 5 a 8, vai al **19**.
Se va da 9 in poi, vai al **241**.

194

"Porti un messaggio di Lorkon Cuorediferro, vero? Lui ci aiuterà, vero? Manda molti guerrieri, vero?" dice in un sol fiato quella creatura, in tono eccitato. Cerchi di prendere tempo, ma l'impossibilità di rispondere a quelle domande la fa diventare sospettosa. Riesci a cogliere la parola 'caos' tra il sommesso brusio delle voci degli altri, e noti che cominciano ad agitarsi un po' troppo. Il loro capo continua a chiederti altre informazioni finché, in un impeto di rabbia, ti accusa di essere un impostore. Hai appena il tempo di sfoderare un'arma prima che gli Ookor si facciano avanti per attaccarti con le loro lance.

Ookor:
Combattività 21 Resistenza 45

Se vinci il combattimento, vai al **203**.

195

Entri velocemente e segui un corridoio che compie un'ampia curva. Su entrambi i lati si apre una fila di porte, tutte contrassegnate dal simbolo di un serpente contorto. Sono tutte chiuse e hanno delle massicce serrature di ferro bloccate dall'interno. Lasci perdere quelle porte e ti affretti verso una scalinata poco distante, poiché senti che il potere dell'ultima Pietra della Sapienza è sempre più forte.

La scala porta ad una balconata che sovrasta una grande sala circolare. Il pavimento è fatto di un marmo lucido nero-blu che scintilla come le acque calme di un lago. Ad un'estremità c'è un enorme tavolo sul quale è ammassata ogni sorta di oggetti, pergamene e molte strane pozioni e polveri di solito usate dagli alchimisti. Dalla parte opposta della sala si alza un'altissima arcata su cui è scolpito ogni genere di animali, alcuni dei quali sono decisamente ributtanti. Sotto quell'ar-

co tutto è buio: nessuna luce riesce a penetrare o a riflettersi in quell'abisso nero. Sei davanti al Cancello dell'Ombra di Sandai, l'accesso al tuo viaggio di ritorno verso casa.

Vai all'**84**.



196

T'uk T'ron e il cocchiere saltano giù dal carro e corrono ad esaminare il danno del ponte. Gli altri due carri si fermano e gli Ookor aspettano pazientemente che il loro capo faccia ritorno.

Se vuoi seguire T'uk T'ron e dare tu stesso un'occhiata al ponte, vai al **182**.
Se decidi di restare sul carro ad aspettare che ritorni, vai al **319**.

197

Ancora una volta i tuoi sensi ti avvertono che la porta di questa tomba è protetta da un potente incantesimo. Se scriverai i simboli sbagliati lo romperai e libererai le sue energie distruttive.

Vai al **315**.

198

Ti sei tolto lo Zaino, e stai sciogliendo le fibbie quando due zampe pelose e artigliate ti afferrano per gli stivali e ti trascinano giù. A causa dell'impatto inaspettato lasci cadere lo Zaino nel fiume (cancella dal Registro di Guerra tutti gli oggetti, compresi i Pasti, che tenevi nello Zaino). Riesci ad aggrapparti alla trave con una mano, mentre con l'altra cerchi disperatamente di estrarre un'arma. Il tuo attaccante, un enorme bestione deforme coperto di pelo nero e marrone, agita la testa nel tentativo di affondarti i denti nella coscia.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan del Controllo Animale, aggiungi 3 al numero uscito.

Se il totale va da 4 in poi, vai al **128**.
Se non supera il 3, vai al **214**.



199

Proprio quando è pronta a lanciarsi in avanti, la creatura ha un attimo di esitazione. Il suo istinto naturale le fa capire che non sei così indifeso come sembri, e un'espressione di dubbio passa nei suoi crudeli occhi scuri. Approfitti dell'attimo di vantaggio e ti lanci all'attacco prima che la fame abbia la meglio sulle sue perplessità.

Khozinda:
Combattività 32   Resistenza 48

Grazie all'impeto del tuo attacco puoi aggiungere 3 punti alla tua Combattività per la durata del combattimento.

Se vinci, vai al **245**.



200 *(fig. 12)*

Appollaiato su un ramo sospeso sopra il tetto c'è un gigantesco uccello dalle ali nere. Porta in groppa un magnifico guerriero vestito di seta scarlatta e di maglia lucida di metallo. Ha il capo coperto da un elmetto molto particolare, dalla visiera a forma di muso di drago con gli occhi scintillanti e con una fiammata che gli esce di bocca. L'intrico di rami impedisce all'uccello di atterrare, ma dalla sella penzola una scala di corda che il guerriero usa per scendere fino al tetto. Atterra con un balzo e il suo movimento agita per un attimo la densa nebbia che ricopre il pavimento, sollevandola fino a rivelare due sfere lucenti di cristallo, entrambe piene di fuoco, proprio vicino al punto in cui il guerriero si trova.

(fig. 12) Il guerriero sta per afferrare le Pietre della Sapienza

Egli si china e il tuo stomaco si contrae dal disappunto quando lo vedi allungare le braccia per afferrare le Pietre della Sapienza.

Se hai un Arco e vuoi tirare contro il guerriero, vai al **32**.

Se vuoi sfoderare un'altra arma e attaccarlo per evitare che prenda le Pietre della Sapienza, vai al **274**.

Se vuoi ordinargli di non toccarle, vai al **136**.

201

Ti ritiri dal cadavere dell'Agtah appena in tempo per evitare l'attacco micidiale di una creatura delle dimensioni di un cane, con delle zampe potenti ed artigliate simili a quelle di un orso. Con un altro balzo la bestia si aggrappa al tuo braccio e scalpita nel vuoto mentre cerca di squartarti. Gli sferri un colpo che gli apre una profonda ferita al collo, ma ancora si rifiuta di mollare la presa e ti affonda i denti acuminati nel polso: perdi 3 punti di Resistenza.

Cane Agtah:
Combattività 20   Resistenza 25

La creatura è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico). Se l'arma che stai usando per difenderti è uno Spadone, un'Asta o una Lancia, riduci la tua Combattività di 2 punti per la durata di questo incontro.

Se vinci e il combattimento dura tre o meno scontri, vai al **254**.

Se vinci e il combattimento dura più di tre scontri, vai al **37**.

202

La Piana di Guakor si estende verso l'orizzonte nuvoloso come un vasto mare di polvere, interrotto solo ogni tanto da un masso o da un cespuglio di arbusti rinsecchiti. È proprio un panorama desolante: una terra un tempo ricca e fertile distrutta dalla maledizione del Caos. Sulle prime sei preso da una sensazione di paurosa incertezza, ma ad ogni chilometro che percorri sei sempre più determinato a portare a termine la tua ricerca. Il destino che è toccato a Guakor potrebbe riversarsi anche su Sommerlund, se fallisci la tua missione. Devi trovare l'ultima Pietra della Sapienza e tornare a sconfiggere il Signore delle Tenebre Gnaag.

Poco dopo che ti sei fermato per la seconda volta a riposarti, senti alla tua destra un suono distante. Una piccola macchia nel cielo grigio si fa sempre più grande, finché alla fine riesci a distinguerne le forme. Un brivido ti corre lungo la schiena quando riconosci quel dragone: è uno Zhengha, il flagello di Guakor.

Se vuoi cercare di nasconderti, vai al **157**.

Se decidi di restare dove sei e attendere il suo arrivo, vai al **281**.

203

Perquisisci in fretta i corpi dei nemici sconfitti, e trovi i seguenti oggetti che forse ti potranno essere utili:

6 Lance (Armi)
2 Spade (Armi)
1 Ascia (Armi)
Cibo a sufficienza per 3 Pasti (Pasti)
Conchiglia (oggetti dello Zaino)

Se decidi di prendere qualche oggetto, ricordati di segnarlo sul Registro di Guerra.

Per continuare, vai al **153**.

204

Sollevi in fretta lo Spadone sopra la testa e prendi la mira al cuore del capo delle Creature del Caos, ma quando fai partire il colpo quello ti vede e si gira per schivarsi. La spada affilata gli apre una profonda ferita nel fianco, ma non riesce neanche a sfiorare il suo centro vitale. Con un ruggito agonizzante quella creatura diabolica si ritira, lasciando cadere l'enorme mazza per portare le mani al fianco. Ma presto il suo dolore si trasforma in rabbia e in desiderio di vendetta: con un urlo spaventoso si lancia su di te protendendo in avanti le mani insozzate del suo sangue schifoso.

Signore del Caos (ferito gravemente):
Combattività 40 Resistenza 58

Questo essere è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico). Lo Spadone dei Cuorediferro è un'arma magica e ti permette di aggiungere 8 punti alla tua Combattività per la durata del combattimento.

Se vinci, vai al **302**.



205

Con un grido potente i dragoni prendono il volo tutti assieme, e il battito delle loro grandi ali ti rimbomba nelle orecchie: lo stomaco ti si contrae quando il comandante dà uno strattone alle redini e ordina al bestione di salire in fretta nel cielo arancione. Il terreno si allontana ad una velocità impressionante, e dopo pochi minuti stai viaggiando a centinaia di metri d'altezza sulla pianura.

La pianura uniforme sotto di te si distende fino all'orizzonte infuocato. Senza sole né luna, senza il minimo cambiamento nel chiarore del cielo, è proprio impossibile accorgersi del tempo che passa. Ti addormenti per due volte, non sai dire

per quanto tempo, ma ogni volta che ti svegli la formazione di volo dei dragoni è ancora invariata e gli Yoacor non danno il minimo segno di affaticamento.

Finalmente quella piatta distesa lascia il posto a una terra fertile, coperta di erba violetta, e interrotta qua e là da qualche macchia paludosa. L'aria si fa umida e il forte odore di vegetazione marcita riporta i tuoi ricordi al tempo dell' avventura nel Danarg. Il paesaggio continua a cambiare e ora state sorvolando alte vallate, campi cosparsi di massi, colline diroccate e spuntoni di roccia corrosi dal tempo.Quando vi avvicinate ad una stretta fenditura tra due picchi rocciosi il capitano solleva la mano. A quel segnale tutti gli altri si mettono ordinatamente in fila. Oltre quella gola si apre un immenso cratere, nel cui cuore sorge la più bella città che tu abbia mai visto.

Vai al **50**.

206

Imprecando orribilmente sfodera una spada ricurva e la solleva per parare il tuo primo attacco. Capisci che è un guerriero molto esperto, ma la ferita lo ha molto indebolito. Colpisce lentamente e a casaccio e ne approfitti per avvantaggiarti.

Guerriero Scarlatto:
Combattività 25 Resistenza 30

Se riesci a ridurre la sua Resistenza a 20 punti, o a meno, non continuare a combattere ma vai al **306**.

Se lo uccidi prima che la sua Resistenza scenda a 20 punti (cioè se ottieni un punteggio mortale sulla tabella dei Risultati di Combàttimento), vai al **123**.

207

Davanti a te, seduti ai lati opposti di una scrivania illuminata da alte candele, ci sono due pallidi nobili Meledoriani. Le fiammelle tremolanti e giallastre illuminano le fini e antiche decorazioni delle loro armature, e danno rilievo alle ombre sui loro volti mentre discutono animatamente la tattica per una battaglia imminente.

Quando ti vedono entrare tacciono di colpo. Uno degli ufficiali si inchina e se ne va; l'altro ordina a una guida di avvicinarsi e di fare rapporto. La guida gli racconta brevemente come ti hanno incontrato e che ne è stato della tua scorta di Ookor. Poi gli mostra il Sigillo di Ossidiana che Serocca ti ha dato prima di lasciare la città di Thas. L'ufficiale prende in mano la pietra a forma di piramide e ti fissa negli occhi. Sei molto sorpreso nel notare che i suoi occhi sono completamente blu: non c'è segno di pupilla.

Se possiedi l'Arte Ramastan dello Scudo Psichico, vai al **159**.

Se non la possiedi, vai al **293**.

208

Nel preciso istante in cui entri nella Porta a Dimensione sei assalito da un'incredibile sensazione di velocità. Davanti ai tuoi occhi si srotola una spirale di luce e vieni trascinato verso il suo centro dalla nuvola grigia che ti circonda. Chiudi gli occhi, ma la luce penetra oltre le tue palpebre diventando sempre più intensa. La mente ti si riempie di un turbinio di colori e provi inutilmente a gridare: perdi 3 punti di Resistenza.

Un'improvvisa mancanza d'aria ti fa boccheggiare, ma dura solo un istante e quando riapri gli occhi scopri che il tuo viaggio è terminato: sei arrivato a Vhozada.

Vai al **228**.

209

Dal pavimento di questa stanza sferica si solleva una nebbia ondeggiante, che ti offusca la vista e intorpidisce i tuoi sensi. Come in un sogno, ti senti sollevato da questa nuvola galleggiante e trasportato in una vasta terra ombrosa dove delle strane sagome, simili a ciuffi di seta bianca, ti girano attorno in continuo movimento. Sulle prime non riesci a distinguere la natura di queste forme trasparenti, ma pian piano riesci a metterle a fuoco fino a comprendere di cosa si tratta. E quando ti rendi esattamente conto di ciò che stai vedendo un brivido di terrore ti attanaglia le membra.

Se possiedi l'Arte Ramastan dello Scudo Psichico, vai al **290**.

Se non la possiedi, vai al **30**.

210

Ti sembra di aver appena chiuso gli occhi, quando vieni svegliato dal suono della voce di Serocca che echeggia nella tua mente: *È giunto il momento che tu cominci il tuo viaggio, Lupo Solitario.* Ti vesti in fretta e raccogli il tuo equipaggiamento prima di raggiungerla al Tavolo delle Visioni. "Ho scelto T'uk T'ron, il mio più nobile e fidato capitano Ookor, e una compagnia delle migliori guardie di Thas per scortarti fino a Tolakos. Egli conosce bene la foresta del Khat Trisect e si assicurerà che non ti perda".

Così dicendo tira fuori una scatola nera tempestata di gemme preziose, e ne apre la serratura con una chiave a forma di stella che porta appesa al collo. "Prendi questa, Lupo Solitario, e conservala con cura" ti dice, porgendoti un Sigillo di Ossidiana a forma di piramide.

"La guerra contro il Signore del Caos ha resi i Meledoriani molto diffidenti nei confronti di tutti, e di solito attaccano chiunque sospettino essere un nemico. Quando li incontrerai, mostra loro questo Sigillo e sarai salvo". (Segna il Sigillo di Ossidiana sul Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali e mettilo in tasca.) "Non parlare della tua ricerca con nessuno, tranne che con il loro capo, Lorkon Cuorediferro. Cercalo: puoi fidarti di lui. Mentre dormivi mi sono messa in contatto mentale con lui e ha giurato di aiutarti a trovare le Pietre della Sapienza".

Vai al **211**.

211

Dopo aver così parlato rimette a posto la scatola nera e cammina con eleganza verso la stretta uscita della sua stanza. Nella camera attigua vedi un robusto Ookor, coperto da un'armatura di bronzo, che ti sta aspettando pazientemente. "Ecco T'uk T'ron" ti dice Serocca, "sarà lui la tua guida".

La creatura si mette sull'attenti e ti saluta con orgoglio. "Sono onorato di essere stato scelto" ti dice in una lingua molto simile alla tua. Gli ricambi il saluto e poi ringrazi di cuore Serocca.

"Ce la farai" ti sussurra, baciandoti la guancia. "Devi farcela!".

Vai al **4**.

212

Arranchi a fatica verso il tumulo roccioso. Affondi fino alle caviglie nella sabbia incandescente e sei costretto a chinarti per proseguire contro vento. Ogni passo è un'impresa disperata, e quando giungi al riparo sei completamente sfinito.

Debole e senza fiato, ti accucci vicino alla montagnola e preghi che la tempesta finisca presto. Ora realizzi che quel tumulo non è una formazione naturale: le rocce sono state accatastate simmetricamente una sopra l'altra, da qualcuno o qualcosa che ha voluto lasciare un segno su questa landa selvaggia. Esamini con più cura i blocchi di pietra e scopri che uno è diverso dagli altri: gli spigoli sono smussati, e sulla superficie lucida come uno specchio ci sono delle strane tracce.

Se possiedi l'Arte Ramastan dell'Interpretazione, vai al **44**.

Se non possiedi quest'Arte, vai al **260**.

213

I tuoi sensi ti dicono che l'esercito di Lorkon Cuorediferro si trova a una lega da Tolakos, e sarà qui entro un'ora. Mentre lo aspetti devi trovare un posto sicuro dove nasconderti dall'orda del Caos o sarai sopraffatto dall'enorme superiorità del loro numero. Dai un'occhiata veloce alle cripte là intorno e noti che tutte, tranne il Grande Sepolcro e la Tomba di Baylon, sono in stato di rovina.

Se vuoi attaccare le Creature del Caos che bloccano l'entrata al Grande Sepolcro, vai al **298**.

Se vuoi correre verso la Tomba di Baylon e tentare di nasconderti là, vai al **166**.

214

Un tremendo dolore ti attanaglia la parte inferiore del corpo quando la creatura ti morde con violenza la gamba. I suoi denti affilatissimi tranciano di netto la tua arteria femorale e la bestia ti trascina nelle profondità del fiume fangoso. Indebolito dallo spavento e dall'enorme perdita di sangue, scivoli rapidamente nell'eterno abbraccio della morte.

La tua vita e la tua ricerca finiscono qui.

215

Appena le guardie ti vedono arrivare, entrano e chiudono subito la porta. Alcuni istanti dopo riappaiono sui bastioni, e da lassù cominciano a lanciare degli strani fischi nella tua direzione.

Se possiedi l'Arte Ramastan dell'Interpretazione e hai raggiunto il grado Ramas di Illuminato, o se possiedi l'Arte Ramastan del Controllo Animale, vai al **325**.

Se non possiedi nessuna di queste due Arti, vai al **337**.



216

Usando l'indice scrivi i simboli sulla morbida superficie del riquadro vuoto. Sulle prime non accade nulla. Poi la tua iscrizione comincia a svanire fino a sparire completamente. Fai un passo indietro, ma non sei così veloce da evitare una potente scarica d'energia elettrica che si sprigiona da un piccolo forellino sopra la porta e ti colpisce in pieno petto: perdi 10 punti di Resistenza.

Se sopravvivi a questa scossa, torna al **25** e studia gli altri simboli con molta attenzione prima di cercare di nuovo di aprire la porta.

217

Protetto dalla penombra riesci a raggiungere la zona alta del tempio senza essere visto. L'apertura è abbastanza larga da lasciarti passare, ma l'odore nauseabondo che proviene dal fumaiolo ti nausea e ti fa girare la testa (se non possiedi l'Arte Ramastan della Difesa, perdi 3 punti di Resistenza a causa di quei fumi pestilenziali).

Da qualche parte, nelle profondità del cunicolo, brilla una luce fioca, e senti come il rumore di un macchinario che viene trascinato via di là. Continui a scendere in fretta in quella specie di camino annerito dal fumo, fino ad arrivare dove un' altra galleria lo incrocia orizzontalmente. A dieci metri da dove sei vedi uno sportello. Vai ad aprirlo e scopri che dà accesso a una stanza vuota, sotto di te, dalla quale si dipartono in senso circolare alcuni corridoi, come i raggi di una ruota.

Vai al **195**.

218

Sussurri un avvertimento alla tua guida e insieme vi gettate al riparo dietro lo stesso albero, fuori dal tiro del nemico. Odel si appoggia con la

schiena al tronco e carica la balestra metallica che ha sull'avambraccio. Appena è pronto ti lanci allo scoperto per raggiungere un altro albero, nella speranza di attirare l'attenzione della creatura. Il vostro piano funziona: il cecchino scarica la cerbottana contro la tua forma in movimento, mancandoti, e Odel riesce a prendere comodamente posizione. Punta e tira, mandando la freccia di bronzo a conficcarsi profondamente nell'addome di un tiratore scelto Agtah, vostro probabile assassino. La creatura emette un grido acuto e crolla a terra, proprio vicino alle radici del Cespuglio di Baylon.

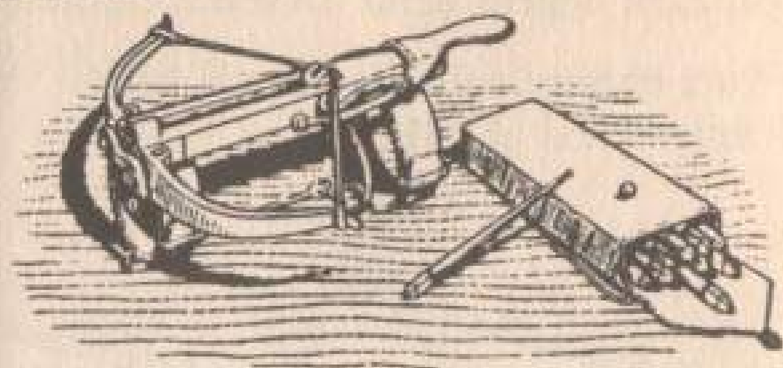
Ti complimenti con Odel per l'abilità dimostrata, quindi ti avvicini con cautela al cadavere della Creatura del Caos per perquisirlo.

Vai al **178**.

219

La stanza è ampia e ariosa, con delle grandi finestre che guardano sulla città. Molto più sotto riesci a vedere gli Yoacor affollare una strada che porta ad un livello esterno di Yanis. Si muovono con una tale determinatezza che da quassù sembrano una comunità di api operaie. Per alcune ore continui ad ammirare quella bellissima città e i suoi industriosi cittadini, mentre cerchi di fare il punto sulla tua situazione. Alla fine decidi di scoprire tutto ciò che puoi dal loro capo, chiamato l' "Osservatore". Forse egli sarà in grado di aiutarti a localizzare le Pietre della Sapienza e a trovare la strada di ritorno per il Magnamund. Una volta presa questa decisione ti distendi a dormire.

Vai al **317**.



220

La freccia passa sopra la testa della creatura e scompare nella foresta. Prima che tu riesca a ricaricare l'arco e a tirare ancora, la bestia scende e si aggira minacciosamente sopra di te, con le zanne affilate pronte a colpirti.

Verme Tazgar:
Combattività 24 Resistenza 34

Questa creatura è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico). A causa della velocità del suo attacco sei costretto a combattere il primo scontro disarmato; negli scontri successivi potrai servirti di un'altra arma.

Se vinci il combattimento, vai al **162**.

221

Quando la tua ombra si proietta sulla porta blu, questa comincia a vibrare e la superficie diventa sempre più pallida. Guardi a bocca aperta quello

che sta succedendo, mentre la lastra di metallo svanisce lentamente fino a scomparire del tutto. Oltre l'arcata ti si presenta ora una splendida vista: una ricca stanza nella quale sono ammassati i più preziosi oggetti della tribù dei Cuorediferro.

Se vuoi entrare nella stanza del tesoro, vai al 7. Altrimenti vai al **181**.



222

La città fortificata di Thas, casa natale degli Ookor, si estende davanti ai tuoi occhi al centro di una stretta vallata alberata. Gli edifici bassi a forma di piramide sono costruiti attorno ad una torre di pietra dello stesso identico colore grigiastro del cielo. Le strade principali sono piene di Ookor che entrano ed escono dalle strette stradine adiacenti.

Il sentiero scende verso una porta aperta nelle mura della città, custodita da due di quegli umanoidi dalle gambe storte. Quando vedono L'yan-K'ril e la sua pattuglia avvicinarsi insieme a te, quei due urlano una specie di richiamo e subito una folla di gente esce dalla città. Si riuniscono attorno a te e parlano concitati, mentre L'yan-K'ril cerca come può di calmarli.

Vai all'**86**.

223

La tua capacità Ramas ti salva da una morte sicura, neutralizzando le tossine mortali sospese nel vapore. Quando torni alla porta ti accorgi che la serratura è diversa da quella del Grande Sepolcro per un particolare importante: per parecchie ore dopo un tentativo fallito di scasso rimane bloccata. Siccome l'orda del Caos si fa sempre più vicina, sei costretto a lasciare la Tomba di Baylon e a cercare riparo altrove.

Se vuoi nasconderti nella Cripta di Juilor, vai al **272**.

Se vuoi nasconderti nella Volta di Sedron, vai al **331**.

Se decidi di tornare al Grande Sepolcro e tentare di entrarci, vai al **34**.

224 *(fig. 13)*

Giri le tre carte e noti che ognuna mostra un simbolo diverso. Sulla prima c'è un castello in cima a una collina, sulla seconda un dragone che vo-


(fig. 13) La vecchia borbotta qualcosa riguardo alle tre carte

mita fuoco dalle fauci e sulla terza un serpente nero con i denti rossi. La vecchia disegna qualcosa nell'aria con l'indice rattrappito e continua a mormorare una cantilena fra sé e sé. T'uk T'ron si fa avanti e si offre di tradurre ciò che dice.

"Dice che tu andrai fino a un castello lontano, dove un dragone respira il fuoco. In questo castello c'è un serpente. Stanne lontano perché è velenoso. Se ti morderà, tu... tu morirai!"

Vai al **96**.

225

Il gigante si avvicina, con il muso duro e risoluto e l'enorme mano pronta ad afferrarti e a farti a pezzi. Sfoderi velocemente un'arma e ti prepari a parare il suo attacco.

Yoacor:
Combattività 30 Resistenza 40

Il gigante è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico).

Se vinci il combattimento, vai al **56**.

226

Con la coda dell'occhio vedi T'uk T'ron e il cocchiere tornare indietro di corsa per difendere i carri. Ti grida qualcosa per incoraggiarti, e sei sul punto di rispondergli quando una creatura si fa avanti e ti attacca. Le sferri un colpo potente, squarciandola dal petto alla coda, ma non appena quella cade eccone subito un'altra che ti assale di fianco.

Agtah:
Combattività 25 Resistenza 33

Questa creatura è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico).

Se vinci il combattimento, vai al **201**.



227

La Lucertola Guakor ti sta guardando con occhi famelici. Le mandibole si spalancano e rivelano un'orrenda fila di denti ricurvi e giallastri, e il suo fiato fetido ti colpisce in un'ondata nauseabonda: la creatura lancia il suo ultimo, disperato attacco.

Lucertola Guakor Gigante:
Combattività 23 Resistenza 42

A causa delle sue condizioni di debolezza, questa creatura è particolarmente suscettibile all'attacco psichico. Raddoppia quindi gli effetti degli eventuali attacchi psichici che userai durante il combattimento.

Se vinci, vai al **265**.

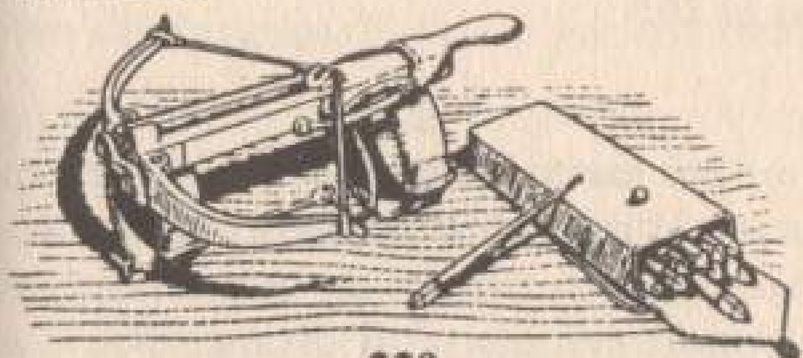
228

Dal ciglio di una collina erbosa osservi un paesaggio strano, ma che ti sembra in qualche modo familiare. Davanti a te si apre una distesa di erba verdeggiante, con delle macchie boscose e qualche tortuoso ruscello. L'aria tiepida ha un fresco odore di pulito e la lieve brezza porta fino a te il cinguettio di qualche uccello. Se non fosse per il cielo grigio e senza sole giureresti di essere tornato nella tua terra natale.

Un'improvvisa sensazione di nostalgia ti stringe il cuore, ma non permetti che ciò indebolisca il tuo proposito. Continui a scrutare l'orizzonte nella speranza di trovare qualche abitazione.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto e hai raggiunto il grado di Precettore Superiore o uno più alto, vai al **64**.

Se non possiedi quest'Arte, o devi ancora raggiungere questo grado dell'addestramento Ramas, vai al **148**.

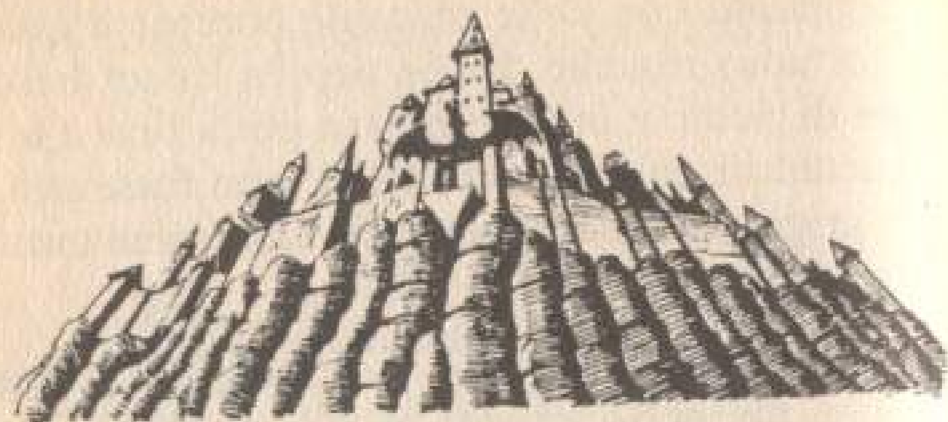


229

Ogni guerriero ha una balestra attaccata con un manicotto metallico all'avambraccio destro. La vista di queste armi, che possono tirare in qualsiasi momento, ti convince che non è assolutamente il caso di spaventare le guide.

Se vuoi chiamarle dal punto in cui ti trovi, senza uscire allo scoperto, vai al **242**.

Se vuoi uscire dai cespugli con le mani alzate, vai al **15**.



230

L'enorme bestione alato si libra in volo sopra di te, girandoti attorno per due volte. Ben presto perde l'interesse per quel cumulo di rocce grigie e se ne va. Non osi muovere un muscolo, e aspetti fino a che non riesci più a sentire il battito delle sue ali. Poi ti alzi in piedi, barcollando un po'.

Vai al **265**.

231

Siccome sei molto sospettoso verso tutto ciò che ti circonda, decidi di dare un'occhiata più a fondo. Non scopri niente di interessante fino a quando non perquisisci il divano: ben nascosto tra i cuscini trovi un pugnale Yoacor. Viste le dimensioni di quest'arma, se vuoi tenerla con te devi segnarla sul Registro di Guerra come una Spada.

Vai al **139**.

232

I Meledoriani esultano per essere stati testimoni della spettacolare sconfitta del Signore del Caos: la tua vittoria li ha liberati del peggiore fra i nemici. Ti fanno scendere dal tetto e quando compari sulla porta ti acclamano festosamente.

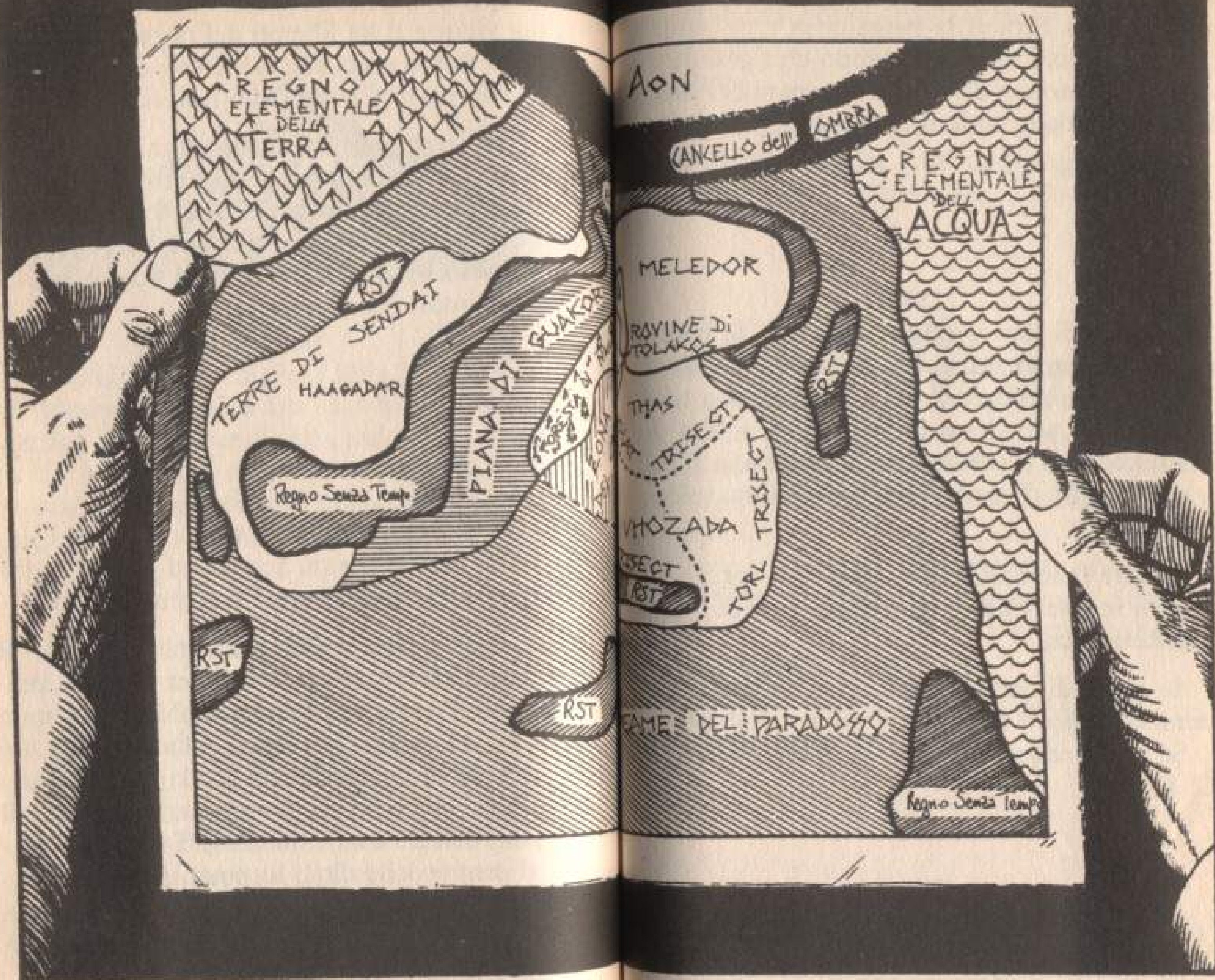
"Ti dobbiamo più della vita, Aoniano" ti dice Lorkon con un'espressione di ammirazione che gli illumina gli strani occhi blu. "La tua grande impresa ha salvato il nostro reame e ha messo fine al caos che ci avrebbe portato alla rovina. Ti siamo debitori per sempre".

Vai al **173**.

233 *(fig. 14)*

"Dov'è la chiave che dà accesso al Cancello dell'Ombra di Haagadar?" chiedi ansiosamente.

Serocca solleva lo sguardo dal tavolo e sorride. "Il potere è la chiave, e il potere è ora nelle tue mani. Le due Pietre della Sapienza di Nyxator sono il potere: sono loro la chiave della tua fuga dal Daziarn. Devi recuperarle a Tolakos, nella Foresta di Nahgoth, e poi devi andare ad Haagadar. Il Cancello dell'Ombra si trova nel Tempio di Sandai, al centro della città. Io posso aiutarti a raggiungere Tolakos, ma oltre il Nahgoth i miei poteri si indeboliscono. La tua abilità e questa mappa ti potranno aiutare laggiù".



(fig. 14) Haagadar è abbastanza distante dalla Foresta di Nahgoth

Dalla tasca della sua veste di seta estrae una Mappa, che ti mette in mano (segnala sul Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali che porti nella tunica). Srotoli la pergamena e ne studi il contenuto (vedi *fig. 14*), notando con grande disappunto l'enorme distanza che separa la Foresta di Nahgoth dalla città di Haagadar.

Vai al **238**.

234

Nonostante il loro profumo attraente le bacche arancioni hanno un gusto amaro e intenso. Ti sforzi di inghiottirle e riesci a stento a non tossire quando ti scendono in gola. Odel si gira per vedere cosa sta succedendo e la sua faccia si gela in una smorfia d'orrore. "No!" urla. "Sono velenose!"

Un dolore lancinante allo stomaco ti costringe a piegarti in due. Cadi in ginocchio e perdi 6 punti di Resistenza.

Se possiedi della Vigorilla, del Balsamo Larnuma o un po' d'Erba Miracolosa, vai al **277**.

Se non possiedi nessuno di questi oggetti, vai all' **11**.

235

I tuoi sensi ti avvertono che il sentiero porta ad una zona del Nahgoth che un tempo era occupata dal Signore del Caos. I tronchi contorti sono un segno evidente di come quell'essere sia riuscito a rovinare qualsiasi cosa abbia toccato. Sebbene sia stato sconfitto, passerà molto tempo prima che i segni delle sue nefandezze siano eliminati del tutto.

Se vuoi seguire il sentiero, vai al **292**.

Se decidi di fare una deviazione attorno a questa zona del Nahgoth, vai al **118**.

236

Il frastuono del tornado che si sta avvicinando si fa sempre più forte, e il terreno trema con violenza. Dalle profondità della breccia viene risucchiata una grande quantità di polvere e detriti, e questa ondata ti colpisce al petto facendoti perdere l'equilibrio: cadi e sbatti la testa. L'improvviso dolore ti rende impossibile opporti alla viva forza del vento che turbina proprio sopra l'apertura della fossa: vieni risucchiato nel vortice dal quale non uscirai mai più.

La tua vita e la tua ricerca finiscono qui, sulla Pianura Zhamin del Daziarn.

237

Sbirci oltre il parapetto cercando di localizzare la Pietra della Sapienza, ma non riesci a vedere nul-

la oltre lo spesso strato di nebbia. Stai per andartene quando ti giunge alle orecchie un suono sordo, come uno strano rullio di tamburi. Guardi in direzione del rumore e vedi una fila di esseri tozzi e pesanti che avanzano verso l'apertura delle mura. Li riconosci all'istante: sono degli Agtah, le temibili creature del Signore del Caos.

Spronato dalla rabbia e dalla paura ti lanci all'interno del Sepolcro per fermarti di colpo fuori dalla grande porta. Là, ormai avvolto dalla nebbia, trovi il cadavere della tua guida col petto lacerato ed annerito da una scarica di energia che gli ha tolto la vita. Ti inginocchi a chiudere pietosamente i suoi occhi e senti di colpo la presenza della Pietra della Sapienza. Segui l'istinto verso il luogo da cui ti sembra provenga quella sensazione, ma all'improvviso ti trovi davanti ad un paio di infide Creature del Caos.

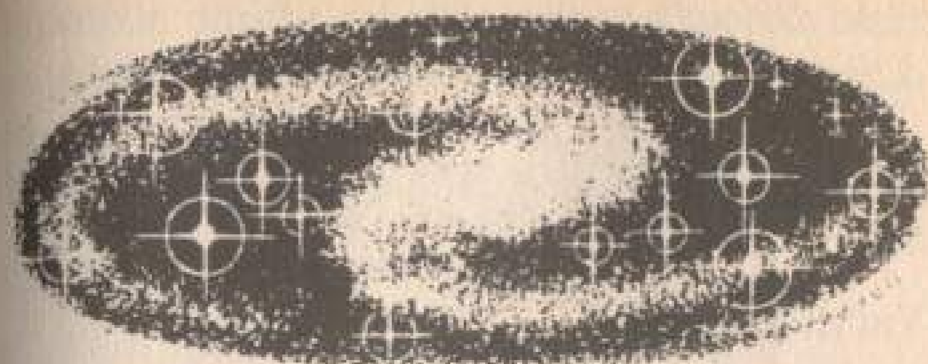
Vai al **68**.

238

"Vieni, devi riposarti un po' prima di partire per Tolakos. Dirò al mio Ookor di portarti là solo dopo che avrai dormito e recuperato un po' d'energia".

Serocca si alza e ti prega di seguirla in una stanza attigua, dove trovi del cibo, un bagno e un letto confortevole. Ti lascia là e torna al tavolo per continuare le sue preveggenze. Nel frattempo cerchi di rilassarti nonostante il cattivo presentimento che ti turba la mente.

Riporta i tuoi punti di Resistenza al loro livello originale prima di andare al **210**.



239

Per superare quest'ostacolo devi staccarti dalla parete, sporgerti indietro, afferrare il bordo dello spuntone e tirarti su con la sola forza delle braccia. Aspetti con pazienza che il vento si calmi, ma nel momento in cui decidi di mollare la presa sei colpito da una raffica improvvisa che ti sposta di lato. Cerchi disperatamente di trovare un appiglio, ma oramai stai già cadendo all'indietro. Con un urlo di terrore ti schianti tra le rocce sparse alla base della parete.

La tua vita e la tua ricerca finiscono tragicamente qui, ad Haagadar.

240

Le creature sentono il tuo odore, e cominciano ad emettere degli stranissimi fischi per avvertire gli altri. Balzi in piedi e sfoderi un'arma, ma prima che tu abbia il tempo di scappare sei già circondato e costretto a difenderti.

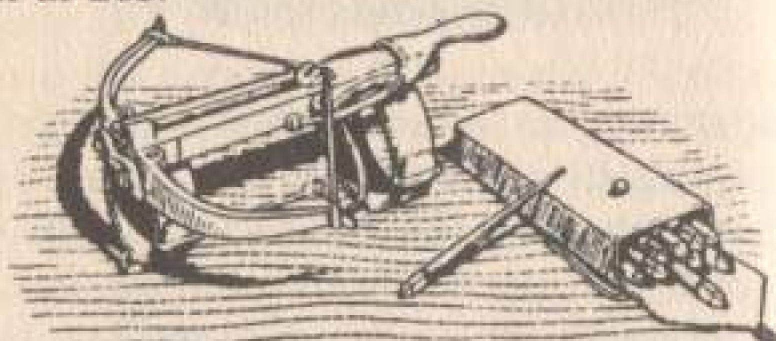
Ookor:
Combattività 21 Resistenza 45

Se vinci il combattimento, vai al **203**.

241

La tua freccia colpisce il bersaglio, perforando l'occhio dello Zhengha. Con un ultimo acuto grido d'agonia la creatura si allontana nel cielo, sopra la pianura desolata. Dopo qualche istante esala l'ultimo respiro e cade a terra con un tonfo pesante.

Vai al **265**.



242

Hai appena finito di parlare che subito una pioggia di frecce dalla punta di bronzo cade in direzione della tua voce. Due di esse riescono a oltrepassare il fogliame ma passano alte sopra la tua testa, mentre una terza, molto più bassa, ti ferisce alla coscia prima di cadere a terra: perdi 4 punti di Resistenza.

L'istante successivo le guide ti hanno già circondato e tengono pronte le balestre nel caso tu voglia tentare di opporre resistenza. Uno di loro si sporge in avanti e ti tira in piedi in malo modo, chiedendoti di dimostrare la tua identità se non vuoi fare una brutta fine. Gli racconti chi sei e gli suggerisci di controllare nella tua tasca se vuole la prova che stai dicendo la verità.

Vai all'**87**.

243

Le ruote cigolano e il carro sbanda violentemente da un fianco all'altro mentre scende lungo la riva accidentata.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se hai completato il Cerchio di Sapienza del Sole, aggiungi 3 al numero estratto.

Se il totale va da 0 a 3, vai al **57**.
Se va da 4 in poi, vai al **110**.



244

Nonostante il vento gelido e la parete di roccia praticamente verticale, le tue innate capacità Ramas ti permettono di salire con una certa facilità. Ma una volta giunto a metà strada ti ritrovi davanti uno spuntone di roccia che sporge di parecchio dalla parete.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi una Corda aggiungi 1 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto e hai raggiunto il grado Ramas di Primate o uno superiore, aggiungi 3 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **239**.
Se va da 5 in poi, vai al **279**.


(fig. 15) Davanti alla porta ci sono delle mostruose creature

245

Il Khozinda cade esanime sul pavimento della caverna, ma la sua coda continua ad agitarsi spasmodicamente. Quando alla fine si ferma, ti avvicini alla carcassa e dai un'occhiata da vicino a questa creatura del Daziarn. Sebbene in apparenza il suo corpo sembri quello di un rettile, le scaglie non assomigliano per nulla a quelle delle lucertole che hai visto finora. Sono molto sottili, eppure incredibilmente dure, e sembrano di un materiale più simile al vetro che a pelle o ad ossa. Ti chiedi quali siano le origini di questa curiosa bestia, quando all'improvviso ti senti addosso tutta la fatica dello scontro (devi consumare subito un Pasto o perderai 3 punti di Resistenza). Non riesci a resistere a lungo, chiudi gli occhi e ti lasci scivolare in un sonno profondo e senza sogni.

Vai al **264**.

246 *(fig. 15)*

Dal più fitto della Foresta di Nahgoth ecco apparire come in un incubo un esercito di chiassose Creature del Caos. Tutte sembrano obbedire agli ordini silenziosi di quell'essere sinistro che le conduce. Corri terrorizzato verso il Sepolcro, mentre quelle creature deformi continuano a sciamare dalle aperture nelle mura perimetrali in numero sempre crescente. Riesci ad evitare le loro lance e le pietre che ti scagliano addosso, ma quando giungi davanti alla porta ti ritrovi di fronte a tre mostri tentacolati, con la pelle bitorzoluta coperta da pesanti armature. I loro corpi

gonfi e pesanti ostruiscono il passaggio e ti impediscono di entrare.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione, del Fiuto o dell'Interpretazione, vai al **213**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti, puoi attaccare queste creature, andando al **298**.

Oppure puoi andartene in fretta di là e cercare un altro posto dove nasconderti: vai al **55**.

247

La gelida ombra della Foresta di Nahgoth sembra continuare all'infinito. Finalmente arrivi in un punto in cui uno degli enormi alberi è caduto, aprendo una radura tra il fitto fogliame. L'oscurità è illuminata da una stretta fila di luci.

"Quello è il Cespuglio di Baylon" ti sussurra Odel, indicandoti il tronco ormai marcito. "Ancora un'altra lega e arriveremo a Tolakos".

Se possiedi l'Arte Ramastan dell'Interpretazione e hai raggiunto il grado Ramas di Precettore, o uno superiore, vai al **59**.

Se non possiedi quest'Arte, o non hai ancora raggiunto questo grado dell'addestramento Ramas, vai al **192**.

248

Il corso d'acqua scende pigro e tortuoso verso una macchia di alberi dalle foglie rosse che circondano un monolito di metallo grigio chiaro.

Se vuoi dare un'occhiata a questo strano monolito, vai al **275**.

Se decidi di evitarlo, vai al **53**.

249

La freccia parte sibilando verso il dragone che decora la visiera dell'elmetto, ma si spezza in due nell'impatto con l'acciaio temperato. Egli ride sprezzantemente e i suoi occhi felini scintillano attraverso la fessura della visiera, mentre infila frettolosamente le Pietre della Sapienza in una sacca di velluto legata al cinturone della spada. Adirato per la sua risata e per il tuo tentativo fallito, rimetti in spalla l'arco e sfoderi un'arma più maneggevole; quindi ti fai avanti per evitare che fugga.

Vai al **22**.

250

Riesci finalmente a mettere a fuoco le sagome fluttuanti, e vedi scorrere davanti ai tuoi occhi una strana sequenza di scene e i volti di molte creature sconosciute, alcune umane, altre no, ed altre ancora del tutto indescrivibili.

"Molti degli eventi che sono accaduti nel tuo mondo si riflettono qui nel Daziarn" ti dice Serocca mentre guardi rapito le immagini di una battaglia tra uomini e bestie. "Anche noi siamo minacciati dalle forze delle tenebre. Molti anni or sono siamo riusciti a trionfare sopra quegli esseri diabolici, ma la nostra è stata una vittoria incompleta. Ora la loro vendetta è giunta nelle vesti del Signore del Caos. La sua potenza distruttiva ha invaso il Daziarn portando dovunque corruzione e morte".

La visione della battaglia svanisce e viene sostituita da una mappa, molto simile al disegno che ti ha mostrato l'Osservatore di Yanis. "Qui sono segnati i reami che si estendono tra le roccaforti elementali della Terra e dell'Acqua. Un tempo questa regione era ricca e abitata dalle creature della luce, ma poi è stata devastata dal pernicioso Reame del Paradosso. Solo Vhozada e Meledor continuano a resistere. Gli altri sono scomparsi nel Regno Senza Tempo e sono stati trasformati in distese di terre desolate. Qui "continua, indicandoti il centro del tavolo, "c'è la Foresta di Nahgoth, un tempo fertile e ricca di legname; ora la piaga del Caos la sta distruggendo. E qui la Piana di Guakor, il più potente regno che il Daziarn abbia mai conosciuto, ridotto in polvere dal fuoco dello Zhengha".

I suoi occhi si riempiono di lacrime e capisci che la visione di Guakor le ha risvegliato tristi ricordi.

Se vuoi chiederle cosa c'è che la affligge, vai al **288**.

Se decidi di non intrometterti nel suo dolore, vai al **345**.

251

Lasci la stanza del tesoro e ricominci la tua ricerca delle Pietre della Sapienza. Ti concentri sull'origine del loro potere radiante e i tuoi occhi vengono inesorabilmente attratti verso il soffitto. Noti le scale e la botola circolare, e capisci subito che di là si arriva al tetto del Sepolcro. Con il cuore in gola sali di corsa le scale, sicuro di trovare lassù i due oggetti della tua ricerca.

Vai al **320**.

252

La tua capacità Ramastan ti permette di comprendere ciò che questi esseri stanno dicendo. Uno chiede perché stai violando la sacra sepoltura di Ztuul, uno dei loro più venerati cacciatori, gli altri ti chiedono come mai sei qui, da solo e senza nessun mezzo di trasporto. Senti che non stanno parlando nella loro lingua madre, ma in quella che suppongono sia la tua lingua.

Se vuoi raccontare loro che vieni dal Magnamund e che sei giunto qui dopo essere caduto nel Cancello dell'Ombra, vai al **156**.

Se decidi di ignorare le loro domande e di restare zitto, vai al **280**.

253

La serratura si sblocca con un forte rumore metallico, e la porta si apre cigolando per rivelare un lungo corridoio buio. Entri velocemente e ti chiudi alle spalle la pesante porta, per impedire l'accesso all'orda vociante delle Creature del Caos radunate là fuori. Dei tubi di vetro verde incastrati entro delle nicchie nel muro emanano una debole luce, grazie alla quale riesci a farti strada verso la stanza nel cuore della tomba. Qui giacciono i resti di Baylon, antico governatore di Me-

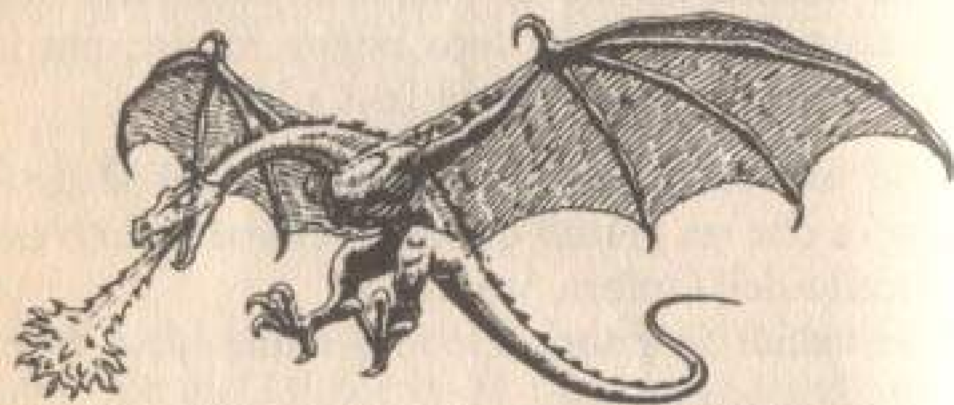
ledor, chiusi in un sarcofago d'argento tempestato di pietre preziose.

In fondo alla stanza vedi una scala che sale fino al soffitto dove, come nel Grande Sepolcro, una botola circolare dà accesso al tetto.

Se vuoi perquisire la stanza, vai al **154**.

Se vuoi dare un'occhiata al sarcofago, vai al **66**.

Se decidi invece di salire sul tetto e spiare da lassù l'orda dei nemici, vai al **27**.



254

T'uk T'ron corre al tuo fianco con la faccia e la spada di cristallo macchiate dal sangue nero dei nemici. "Scappa! Questa battaglia è perduta! Devi andare... vai ora!" e così dicendo ti indica le colline oltre il ponte. Una sola occhiata ti convince che la situazione è disperata. Solamente lui e due delle sue guardie sono ancora in piedi, e una guardia sta combattendo con la mano sinistra visto che il braccio destro è completamente fuori uso. Tutti gli altri, compresi gli onipa, sono stati assassinati dalle Creature del Caos.

Con estrema riluttanza obbedisci a T'uk T'ron e corri attraverso il ponte, mentre lui e le sue coraggiose guardie Ookor ti coprono la fuga. Solo quando raggiungi la cima della prima collina ti giri a vedere se T'uk T'ron e le due guardie ce l'hanno fatta. Ma le tue speranze sono vane: tutto ciò che vedi vicino al ponte è l'orrenda orda degli Agtah che stanno banchettando.

Vai al **114**.

255

Facendo ricorso alla tua potente capacità curativa fai in modo di liberare nel tuo flusso sanguigno una grossa quantità di antidoto, per combattere gli effetti nocivi del veleno. In poco tempo le tossine mortali sono neutralizzate e il tuo metabolismo torna alla normalità.

Vai all' **82**.

256

Ti rannicchi al riparo del fogliame di un albero e incocchi una freccia. Due delle creature si sono fatte largo tra i rami e si sono fermate a pochi passi da te: due bersagli facilissimi! Allenti la corda dell'arco e mandi la freccia a conficcarsi nel petto di una delle due, che cade a terra. Nello stesso istante il suo compagno emette uno strano fischio acuto per avvertire i compagni della tua presenza: prima che tu possa ricaricare l'arco o scappare via sei circondato da ogni parte.

Ookor:
Combattività 21 Resistenza 43

A meno che tu non possegga l'Arte Ramastan del Fiuto, sottrai 2 punti dalla tua Combattività per il primo scontro del combattimento a causa della velocità con cui sei attaccato dai nemici.

Se vinci, vai al **203**.

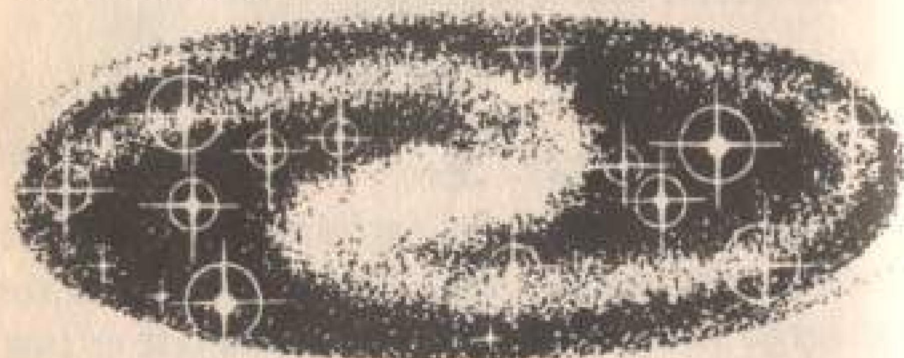
257

Il grande verme dalle ali argentate cala in picchiata e si libra sopra la tua testa, tentando ogni tanto di colpirti con le sue lunghe zanne affilate.

Verme Tazgar:
Combattività 24   Resistenza 34

Questa creatura è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico).

Se vinci il combattimento, vai al **162**.



258

Il capitano scrolla le spalle pelose e fa segno al cocchiere di non fermarsi. Mentre passate attraverso il villaggio un gruppo di bambini Ookor vi saluta festosamente, lanciando dei fiori verso i carri. Un bocciolo rosso ti cade tra le braccia.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Medicina, vai al **74**.

Se non la possiedi, vai al **143**.

259

Le guardie passano improvvisamente all'azione, sfoderando le loro spade seghettate e tenendole pronte a colpire. Il tuo stratagemma non è riuscito a convincerle, e ora sono decise a catturarti vivo o morto!

Guardie del Tempio di Sandai:
Combattività 28   Resistenza 35

Se vinci il combattimento, vai al **195**.

260

Gran parte della roccia porosa che circonda il blocco di pietra è stata erosa dal vento e dalla sabbia, e si sono formati dei buchi dai quali puoi sbirciare nell'interno del tumulo. È cavo! La curiosità e il bisogno di un riparo migliore ti spronano a spostare il blocco di pietra, e dopo qualche sforzo riesci a tirarlo via creando un'apertura nel fianco della montagnola.

Nell'interno ombroso trovi una grande statua di metallo distesa su un letto di sabbia chiarissima, quasi cristallina. Cerchi di osservarla nei dettagli, ma le sue forme si perdono nell'oscurità.

Se possiedi una Sfera di Fuoco di Kaltenland, una Lanterna, o una Torcia e un Acciarino, e vuoi illuminare questo luogo buio, vai al **177**.

Se non possiedi nessuno di questi oggetti o non vuoi farne uso, vai al **334**.

261

Il vino è stato alterato da un potente incantesimo, che gli ha infuso delle speciali proprietà guaritrici. Siccome ne hai già bevuto una sorsata, ne rimangono solo altre due nella Fiaschetta d'Argento. Ognuna di esse ti fa recuperare 4 punti di Resistenza. Se vuoi tenere questa Fiaschetta d'Argento, segnala sul Registro di Guerra tra gli oggetti dello Zaino.

Vai al **323**.

262

La visione della Foresta di Nahgoth si dissolve pian piano, ed un'altra prende il suo posto. Questa volta si tratta di una città, appollaiata sulla cima di un colle roccioso e circondata da mura fortificate con tanto di torri e tetri bastioni. Da una fila di piccole finestrelle brillano delle fiamme rosse, e l'enorme porta di pietra della città è decorata con lo stemma di un fiero dragone.

"Questa è Haagadar" ti dice tristemente Serocca. "Un tempo è stata la capitale dei Sandai, i governatori delle Grandi Pianure che si estendono fino ai confini del regno della Terra. Essi furono i primi a soccombere al Signore del Caos, e ora le loro pianure sono delle distese morte di rocce sterili e sabbia avvelenata. Haagadar fu occupata dal Signore del Caos e divenne la sua dimora, ma man mano che il suo diabolico impero si espandeva, egli diventava sempre più stanco di vivere là, e decise di abbandonarla per recarsi in altre città meno isolate.

Per molto tempo questa città è rimasta abbandonata, e i profughi di Guakor cercarono laggiù un riparo dall'orda del Caos. Ora è disabitata, ma nel suo cuore è custodito un segreto che neanche il Signore del Caos è riuscito a scoprire: i Sandai erano i guardiani del Cancello dell'Ombra. Per moltissimi anni lo hanno tenuto nascosto mentre continuavano a cercare un modo per entrarvi, poiché a differenza dei Cancelli dell'Ombra del tuo mondo, quelli del Daziarn sono tutti chiusi. Solo chi possiede la chiave può passare da questo reame nell'universo di Aon".

Vai al **233**.

263

La freccia colpisce di striscio la cotta di metallo, strappando il panciotto imbottito e conficcandosi nel petto del guerriero. La forza del colpo lo stordisce per qualche istante facendolo gridare dal dolore. Ma neanche questo gli impedisce di infilare le Pietre della Sapienza in una piccola sacca di velluto che porta appesa al cinturone della spada. Rimetti in fretta l'arco in spalla e sfoderi un'arma più maneggevole, facendoti avanti per evitare che fugga.

Vai al **97**.

264

Ti svegli di soprassalto al rumore distante di un paio di grandi ali che sbattono nel cielo senza vento. Il suono si fa sempre più forte, e decidi di raccogliere l'equipaggiamento e di uscire in fretta dalla caverna per scoprire di che si tratta.

Mentre dormivi la tempesta si è calmata, e la distesa pianeggiante è tranquilla. Dal bordo della gola riesci a vedere sei figure nere che si stagliano all'orizzonte. Sembrano dei dragoni dal collo di serpente e dalle ali di pipistrello. Portano in groppa delle creature dalla pelle dorata, dall'apparenza umana, ma completamente prive di capelli e dalla stazza robusta.

Il loro capo ti vede: fa virare il suo dragone volante verso la fossa e gli altri lo seguono in formazione compatta. Temi che abbiano intenzione di attaccarti, ma all'ultimo istante si mettono a sorvolare in circolo l'entrata della caverna e poi atterrano lì vicino. Con estrema facilità il capo e due dei suoi compagni scendono dai loro destrieri alati. Sono più alti di te di un braccio, e nonostante il loro corpo muscoloso si muovono con l'agilità di un felino che si avvicina di soppiatto alla preda. "Zeeu klo-ka n'ra?" chiede il capo con voce profonda e sonora. "Ryl'aan nooma?" insiste impaziente uno degli altri due.

Se possiedi l'Arte Ramastan dell' Interpretazione e hai raggiunto il grado di Illuminato, vai al **305**.

Se non possiedi quest'Arte, o devi ancora raggiungere questo grado dell'addestramento Ramas, vai al **132**.

265

Dopo quell'incontro ti fermi a riposare meno frequentemente. Continui ad avanzare meccanicamente, chilometro dopo chilometro, notando solo in parte il paesaggio senza vita nel quale stai avanzando. La fatica ti intorpidisce i sensi e non riesci a ricordare il momento esatto in cui sei entrato nel Regno Senza Tempo: come in un sogno, hai la sensazione di essere sempre stato qui. Sotto i tuoi piedi si agitano delle nuvole, che riescono incredibilmente a sostenere il tuo peso. Sei sospeso in un mare di luce grigia senza confini né orizzonti, un'infinita distesa di spazio. Ogni tanto senti qualche rumore lontano, come delle voci smorzate, ma quando tendi l'udito per sentire cosa dicono esse scompaiono all'istante e non riesci mai a cogliere una sola parola.

Il tempo passa, ma qui il tempo non ha significato, poiché non sei in grado di stabilire l'ordine con cui gli eventi si succedono. Dai cumuli di nuvole in movimento ecco apparire tre globi scuri che si avvicinano librandosi nell'aria, trasformandosi lentamente nelle sagome di tre cavalieri ammantati di nero in groppa a dei diabolici destrieri. Dall'ombra dei loro cappucci sbucano tre nudi teschi, e riesci a vedere i tuoi stessi occhi riflettersi nelle loro orbite.

Se possiedi l'Arte Ramastan dello Scudo Psichico, vai al **190**.

Se non la possiedi, vai all' **81**.

266

Strappi le redini di mano al cocchiere e le tiri con tutta la forza che hai, costringendo gli onipa ad allontanarsi dal ponte. Ma la tua azione non riesce a farli rallentare e ti ritrovi a correre in dire-

zione del fiume. Con un grido di terrore T'uk T'ron e il cocchiere si coprono gli occhi per non vedere le acque tenebrose.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Controllo Animale, vai all'**85**.

Se vuoi tirare la leva del freno, vai al **243**.

Se vuoi mollare le redini e saltare giù dal carro, vai al **332**.



267

"Che la fortuna sia con te, Aoniano" ti dice Lorkon quando ti giri per uscire dalla sua capanna. "Ricordati, mi metterò in marcia per Tolakos appena arriveranno i rinforzi".

Lo saluti e lo ringrazi prima di seguire Odel, che si fa strada nell'accampamento affollato verso la tenda degli equipaggiamenti. Due guardie dal muso arcigno sbarrano l'entrata, ma quando Odel racconta loro per conto di chi siete venuti, abbassano subito le lance e vi permettono di entrare. La tenda è piena di armi e di provviste e Odel ti suggerisce di prendere qualunque cosa di cui tu abbia bisogno. Puoi scegliere fra i seguenti oggetti:

Spada
Lancia
Mazza
Pugnale
6 Frecce
Arco
Faretra
Zaino
Asta
Daga

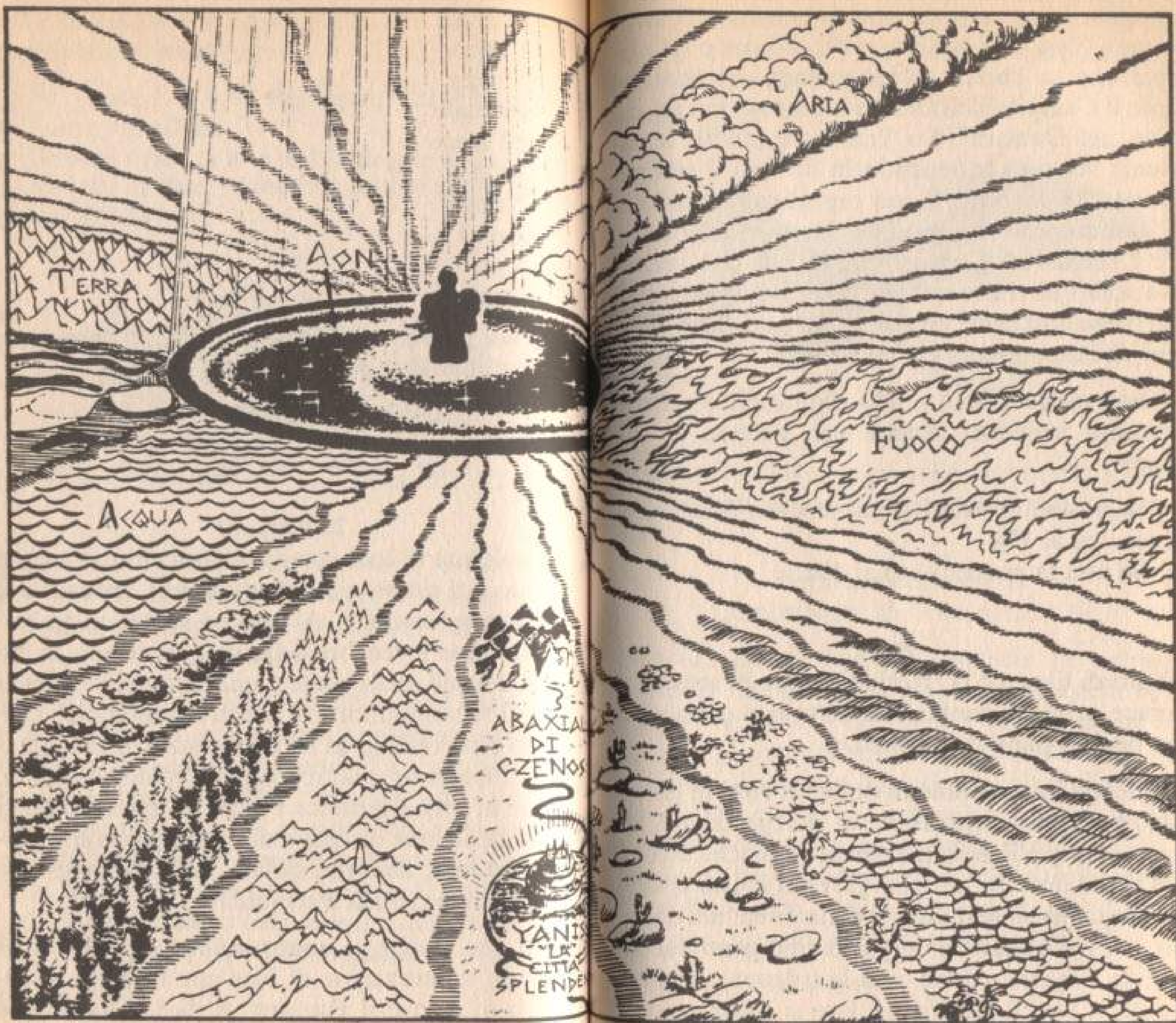
Se vuoi prendere qualcosa ricordati di correggere opportunamente il Registro di Guerra.

Per continuare, vai al **285**.

268 *(fig. 16)*

La colonna di luce rotante colpisce il pavimento lucido e ti ritrovi circondato da una spettacolare immagine cosmica. Al centro ruota un'ombra, scura come le tenebre dello spazio infinito, in cui vedi dei soli, delle stelle e una miriade di pianeti che vi ruotano intorno. Questo microscopico universo è circondato da un anello scuro oltre il quale si dipartono quattro raggi di colori differenti, come in una gigantesca ruota. Tra questi raggi ci sono delle aree di luce e di ombra, alcune parallele fra loro, altre più isolate, ma tutte invase da una nebbia pallida e scintillante.

"Ciò che vedi è la rappresentazione dei nostri mondi, un'immagine di luce che raffigura l'universo di Aon e il Daziarn" ti dice l'Osservatore



(fig. 16) «Ecco rappresentati i nostri mondi: sopra l'universo di A... otto il Daziarn» dice l'Osservatore

quando il suo servo lo porta al centro del pavimento. "Qui, tra i soli e le stelle di Aon, c'è il pianeta che tu chiami Magnamund, nel quale si apre il Cancello dell'Ombra attraverso cui sei caduto nel Daziarn". Lo Yoacor si muove lentamente verso di te, tenendo in braccio il suo padrone che continua il suo orgoglioso monologo. "E qui, sospeso tra i regni del Fuoco e dell'Acqua, c'è l'Abaxial di Czenos: questo è il mio reame. Ho scelto di vivere qui per poter sviluppare questo paese così come mi pare e per popolarlo di esseri che rappresentino i miei ideali".

L'Osservatore ti fissa gelido negli occhi e senti le membra irrigidirsi mentre egli penetra la tua mente.

Se possiedi l'Arte Ramastan dello Scudo Psichico, vai al **174**.

Se non la possiedi, vai al **102**.

269

Ti giri di fianco e la freccia ti ferisce di striscio al torace, prima di conficcarsi nel tronco di un albero: perdi 4 punti di Resistenza.

Trattenendo un gemito di dolore ti butti in ginocchio e ti sposti strisciando tra la vegetazione, nel caso che quelli scaglino ancora qualche freccia nel posto dove sei caduto. Ti fermi giusto il tempo per tamponare il sangue della ferita, ma quando stai per andartene le guide emergono dal fogliame e ti circondano, con le balestre cariche e pronte a farti fuori. Uno di loro si china e ti tira su, ordinandoti di dimostrare la tua identità se non vuoi finir male. Gli racconti chi sei e gli dici di controllare nella tua tasca se vuole la prova che stai dicendo la verità.

Vai all'**87**.



270

Concentri le tue energie sulle ombre che si stanno avvicinando e ti prepari ad un duello psichico.

Predatori dell'Ombra:
Combattività 25   Resistenza 40

Conduci questa battaglia mentale procedendo come per un normale combattimento, anche se in questa circostanza non potrai usare i punti aggiuntivi per aumentare la tua Combattività. Per ogni Arte Ramastan che possiedi oltre alle prime tre, potrai invece aggiungere un punto alla tua Combattività per la durata dello scontro. Oltre a ciò, se possiedi un Anello Psichico o un Anello di Cristallo Grigio, potrai aggiungere altri 3 punti (per ogni oggetto) alla tua Combattività.

Se vinci, vai al **149**.

271

La lucertola sbadiglia, mostrandoti la bocca ricurva e i denti affilatissimi. Poi ridacchia diabolicamente, pregustando il momento in cui ti ucciderà e ti divorerà.

Se possiedi un Arco e vuoi usarlo, vai al **322**.
Altrimenti, vai al **31**.

272

Quando raggiungi la cripta la trovi invasa da mostruose creature gonfie e tozze, simili a rospi dalle grandi teste e dalla pelle chiazzata e luccicante. Gracchiano e si agitano affamate appena colgono il tuo odore.

Se possiedi un Seme di Fuoco e vuoi lanciarlo addosso a quelle creature, vai al **2**.
Se vuoi sfoderare un'arma e combattere contro questi mostri, vai al **103**.
Se decidi di correre indietro, verso il Grande Sepolcro, e attaccare le tre creature che ne bloccano l'entrata, vai al **298**.

273

Raggiungi i carri proprio quando la prima ondata di Creature del Caos si lancia all'attacco. Agitandosi furiosamente cercano di sferrare i loro colpi mortali, combattendo con le fauci, le zampe e i denti ingialliti. Un mostro dal corpo a strisce balza urlando dalla groppa di un onipa e si getta su di te con le orrende fauci spalancate. Sei pronto a colpire mentre la sua ombra già ti oscura il volto.

Agtah a Strisce:
Combattività 24 Resistenza 35

Questa creatura è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico). A causa della velocità e della ferocia del suo attacco, non puoi fuggire dal combattimento né fare uso dell'Arco.

Se vinci, vai al **201**.



274

La velocità e decisione del tuo attacco colgono l'avversario di sorpresa. Prima che riesca ad infilare le Pietre della Sapienza in una piccola sacca di velluto appesa al cinturone della spada, lo colpisci facendolo arretrare. Un'ondata di energia colpisce il tuo corpo quando ti avvicini alle Pietre, intorpidendo per qualche istante i tuoi riflessi e lasciandoti impreparato a cogliere la risposta del nemico. Egli sfodera una spada ricurva e lascia partire un violento fendente, costringendoti a chinarti e a battere in ritirata per evitare di essere decapitato all'istante. L'avversario coglie l'op-

portunità per raccogliere le Pietre ed infilarle nella sacca prima di farsi ancora avanti e continuare la lotta.

Guerriero Scarlatto:
Combattività 29 Resistenza 38

Se riesci a ridurre la sua Resistenza a 20 punti o a meno, non continuare a combattere ma vai al **306**.

Se lo uccidi prima che la sua Resistenza scenda a 20 punti (cioè se ottieni un punteggio mortale dalla tabella dei Risultati di Combattimento), vai al **123**.

275

La base del monolito è coperta di erbacce e di fiori selvatici, il che ti dice che si trova in questo luogo da parecchio tempo; ma la superficie metallica non sembra per niente intaccata dal tempo. Sulla cima c'è una punta trasparente, simile ad una lancia di vetro. Quando appoggi l'orecchio su quella specie di guglia senti un debole ronzio. Il suono sembra provenire da qualche parte nelle profondità del terreno.

Se possiedi l'Arte Ramastan dell' Interpretazione e hai raggiunto il grado Ramas di Precettore o uno superiore, vai al **283**.

Se non possiedi quest'Arte o devi ancora raggiungere questo livello dell'addestramento Ramas, vai al **6**.

276

Finalmente emergi dalla palude in un punto dove un sentiero si inoltra nella foresta. Segui questo percorso accidentato fra gli alberi finché, dopo interminabili ore, arrivi al bordo della Piana di Guakor. Sei terribilmente stanco e devi consumare un Pasto se non vuoi perdere 3 punti di Resistenza. Invece di tentare subito la traversata di questa distesa desolata, decidi di riposare qui e di continuare il cammino dopo un po' di meritato riposo.

Dieci ore più tardi ti risvegli fresco e riposato, pronto a partire per la nuova tappa del tuo viaggio verso Haagadar. Dopo aver controllato l'equipaggiamento e la mappa, ti incammini attraverso la pianura deserta.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero uscito va da 0 a 2, vai al **318**.
Se va da 3 a 9, vai al **202**.

277

A denti stretti riesci a dire a Odel di prendere nel tuo Zaino l'antidoto e di versartelo in bocca. Ti obbedisce subito, e dopo pochi secondi i dolorosi crampi allo stomaco cessano e cominci a recuperare le forze mentre l'antidoto neutralizza il veleno mortale.

Odel si asciuga il sudore dalla fronte e tira un sospiro di sollievo. I Meledoriani non conoscono

nessun rimedio per il veleno Khetu e per un momento ha seriamente temuto il peggio.

Se vuoi raccogliere una manciata di queste mortali Spore Khetu, segnale sul Registro di Guerra tra gli oggetti dello Zaino.

Vai al **247**.



278

Sfoderi l'arma e stai pronto a colpire chiunque osi avvicinarsi. I carri si fermano cigolando e un drappello di guardie Ookor salta giù. Corrono verso di te, con le loro lance dalla punta di vetro protese in avanti. Il capo ti fa cenno di riporre l'arma se non vuoi finir male. Ignori il suo segnale e ti prepari ad attaccarlo. Poi vedi altri carri uscire dalla città: siccome le cose si stanno mettendo decisamente male, decidi di alzare le braccia e di permettere a questi esseri scimmieschi di condurti a passo di marcia in città.

Vai all' **86**.

279 *(fig. 17)*

Con la grazia di un felino ti stacchi dalla parete, afferri il bordo della sporgenza di roccia e con entrambe le braccia ti tiri su e superi l'ostacolo. La seconda parte della scalata è molto più facile, e ben presto raggiungi la cima e ti ritrovi all'ombra del grande portale col dragone. Due enormi porte blindate incastrate nella roccia danno accesso alla città. Non sono custodite e riesci ad entrare e a percorrere la strada lastricata senza essere visto.

Poca gente cammina nelle strade ombrose di Haagadar: l'atmosfera è talmente impregnata dell'odore di sali e di zolfo che coloro che passano sono irriconoscibili dietro i tamponi umidi che tengono premuti sul volto per proteggersi dal puzzo insopportabile. La strada poco illuminata termina in una piazza centrale dove vedi due cose molto interessanti. Al centro della piazza, legato ad un monolito di roccia, c'è un enorme uccello nero: il destriero alato del guerriero scarlatto. Dietro ad esso si ergono le scalinate del Tempio di Sandai. Due creature coperte da pesanti armature stanno di guardia davanti all'entrata, e i loro elmetti arrugginiti tengono su alla meglio i tamponi umidi. Senti che la Pietra della Sapienza si trova là dentro, e osservi ogni centimetro delle mura del tempio nella speranza di trovare un'entrata incustodita. Non ci sono altre porte, ma una specie di ciminiera circolare fuoriesce dalla gradinata più alta.

Se decidi di salire in cima al tempio per tenta-

(fig. 17) E finalmente ecco il Tempio di Sandai

re di entrare attraverso quella ciminiera, vai al **217**.

Se vuoi coprirti la faccia e provare ad entrare senza dare nell'occhio, vai al **38**.



280

I giganti dalla pelle dorata aggrottano le sopracciglia con sdegno quando ti rifiuti di rispondere. Il capo estrae dal panciotto un'asta d'argento, la punta minacciosamente contro il tuo petto e ripete le parole che ha appena pronunciato.

Se possiedi un'Asta d'Argento, vai al **39**.

Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **67**.

281

Lo Zhengha si avvicina con eleganza, volando ad una velocità eccezionale grazie alle sue enormi ali grigiastre. Dalla sua bocca escono dei fili di

fumo e i suoi occhi di smeraldo brillano come un paio di diaboliche pietre preziose. Ti sorvola per un po' prima di lanciarsi in picchiata e passare all'attacco.

Se hai un Arco e vuoi usarlo, vai al **193**.
Se preferisci sfoderare un'altra arma e prepararti alla difesa, vai al **62**.

282

I due Ookor si lanciano sulle travi del ponte e li segui da vicino, sgattaiolando basso per tenerti al riparo del parapetto. Raggiungi il centro del ponte e vedi che il danno non è irreparabile: chiunque l'abbia manomesso voleva solo intralciare il passaggio, non distruggere il ponte. T'uk T'ron fa cenno alle sue guardie di venire a dare una mano a rimettere a posto le assi divelte, ma appena quelle lasciano i carri si sente un tetro ululato provenire dagli alberi lì vicino. "Agtah!" esclama con un filo di voce T'uk T'ron. "Creature del Caos!"

Un brivido ti scende lungo la schiena quando le vedi: un'orda di creature deformi esce barcollando dagli alberi e avanza da ogni parte verso i carri. Non sembrano né animali né esseri umani, ma una orrenda mistura delle due specie. Solo due cocchieri sono rimasti con gli onipa, e T'uk T'ron realizza subito la situazione di pericolo. Dà immediatamente ordine alle sue guardie di tornare indietro e le guida attraverso il ponte con la sua spada di cristallo pronta a colpire.

Se vuoi seguire T'uk T'ron e aiutarlo a difendere i carri, vai al **273**.
Se decidi di rimanere dove sei per tentare di riparare il ponte, vai al **176**.
Se vuoi abbandonare gli Ookor e scappare a piedi oltre il ponte, vai al **10**.



283

La tua capacità Ramas ti avverte della possibilità di un'imboscata. Un gruppo di creature ostili si sta avvicinando al boschetto, attirate da un suono d'allarme che le orecchie umane non riescono a percepire: quello che hai sentito toccando il monolito.

Se vuoi evitare queste creature, vai al **135**.
Se decidi di restare ed affrontarle, vai al **343**.

284

Prendi la mira contro il gozzo spalancato della creatura che si sta lanciando all'attacco.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e somma gli eventuali punti aggiuntivi.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **220**.
Se va da 5 a 8, vai al **127**.
Se va da 9 in poi, vai al **21**.

285

Odel riempie una faretra di frecce e se la lega ai fianchi; poi controlla che la balestra legata all'avambraccio funzioni bene. Una volta accertato che tutto è a posto, si infila qualche coltello da lancio negli stivali e ti chiede: "Sei pronto?" Finisci di rimettere a posto il tuo equipaggiamento e gli rispondi: "Sì. Andiamo".

Lasciate l'accampamento oltrepassando le mura e vi ritrovate di colpo nel fitto della foresta. I tronchi giganteschi creano una cupola di fogliame che tiene lontana la luce e lascia la foresta in una perpetua atmosfera crepuscolare. I vostri passi sono attenuati da un tappeto di muschio e siete circondati da licheni cespugliosi e vellutati macchiati di bacche arancioni piuttosto grosse.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Medicina, vai al **36**.

Se non la possiedi, vai al **163**.



286

La freccia penetra nell'occhio, dilaniandolo orrendamente, e va a conficcarsi nel cervello della creatura facendola morire all'istante e risparmiandole l'agonia di una così terribile ferita.

Vai al **245**.

287

Nonostante il suo tentativo di schivarsi, la freccia gli perfora la giubba di maglia metallica e lo ferisce profondamente al fianco. Urla dal dolore e dalla sorpresa, prima di strapparsi il dardo di dosso e di scagliartelo contro con un gesto di stizza. La sua resistenza è veramente impressionante, ma ti rendi conto che è ferito molto gravemente. Intanto con movimenti febbrili sta cercando di infilare le Pietre della Sapienza in una piccola sacca di velluto appesa al cinturone della spada. Tu rimetti in fretta l'arco in spalla, sfoderi un'altra arma e ti lanci in avanti per evitare che scappi.

Vai al **206**.

288

"È la crudeltà del Signore del Caos che mi intristisce così" ti dice in un sussurro, come se temesse di essere sentita. "Prima del suo arrivo la Piana di Guakor era governata da un prode guerriero chiamato Sinay, la cui unica colpa, si diceva, era un eccesso d'orgoglio. Egli mi amava e desiderava l'unione dei nostri reami ma, ahimè, il suo amore non fu mai ricambiato: non si dovevano unire i reami di Guakor e di Vhozada. Per vincere il mio amore e curare il suo orgoglio ferito, Sinay stabilì un accordo con il Signore del Caos, visto che, per la sua natura paradossale, quel demone è costretto ad esaudire i desideri di coloro che osano chiederglieli. Il Signore del Caos gettò un incantesimo su di me, e Sinay vide realizzato il suo desiderio: mi innamorai di lui. Ma i patti del Signore del Caos assomigliano molto alla sua

natura: sono crudeli e mutevoli. Nel giorno delle nostre nozze egli chiese a Sinay di pagare il debito cedendogli metà del suo reame. Sinay rifiutò; per tutta risposta quel demonio mi imprigionò in questa torre e riuscì a trasformare in modo così orribile il fisico di Sinay che egli fu costretto ad abbandonare Guakor e a rifugiarsi altrove per la vergogna".

"Sai che ne è stato di lui?" le chiedi.

"Sì" ti risponde tristemente. "È diventato il governatore di un altro reame. Ha riavuto il suo potere ma il suo corpo resterà per sempre il crudele ricordo del suo patto con il Signore del Caos. Egli è colui che ti ha mandato da me: è l'Osservatore di Yanis".

Vai al **345**.



289

Guardi il cadavere della bestia sprofondare nell'acqua, poi concentri la tua attenzione sulla battaglia che sta infuriando intorno ai carri. La situazione sembra disperata: T'uk T'ron e le sue guardie si affannano ad impedire alle Creature del Caos di fare irruzione sul ponte. Vedi il capitano Ookor uccidere un mostro dalle fattezze suine e venirti incontro, agitando la spada e gridandoti qualcosa che non riesci a sentire chiaramente.

Se vuoi scoprire cosa ti sta dicendo T'uk T'ron, vai al **254**.

Se decidi di abbandonare il capitano Ookor e le sue guardie per scappare oltre il ponte, vai al **10**.

290

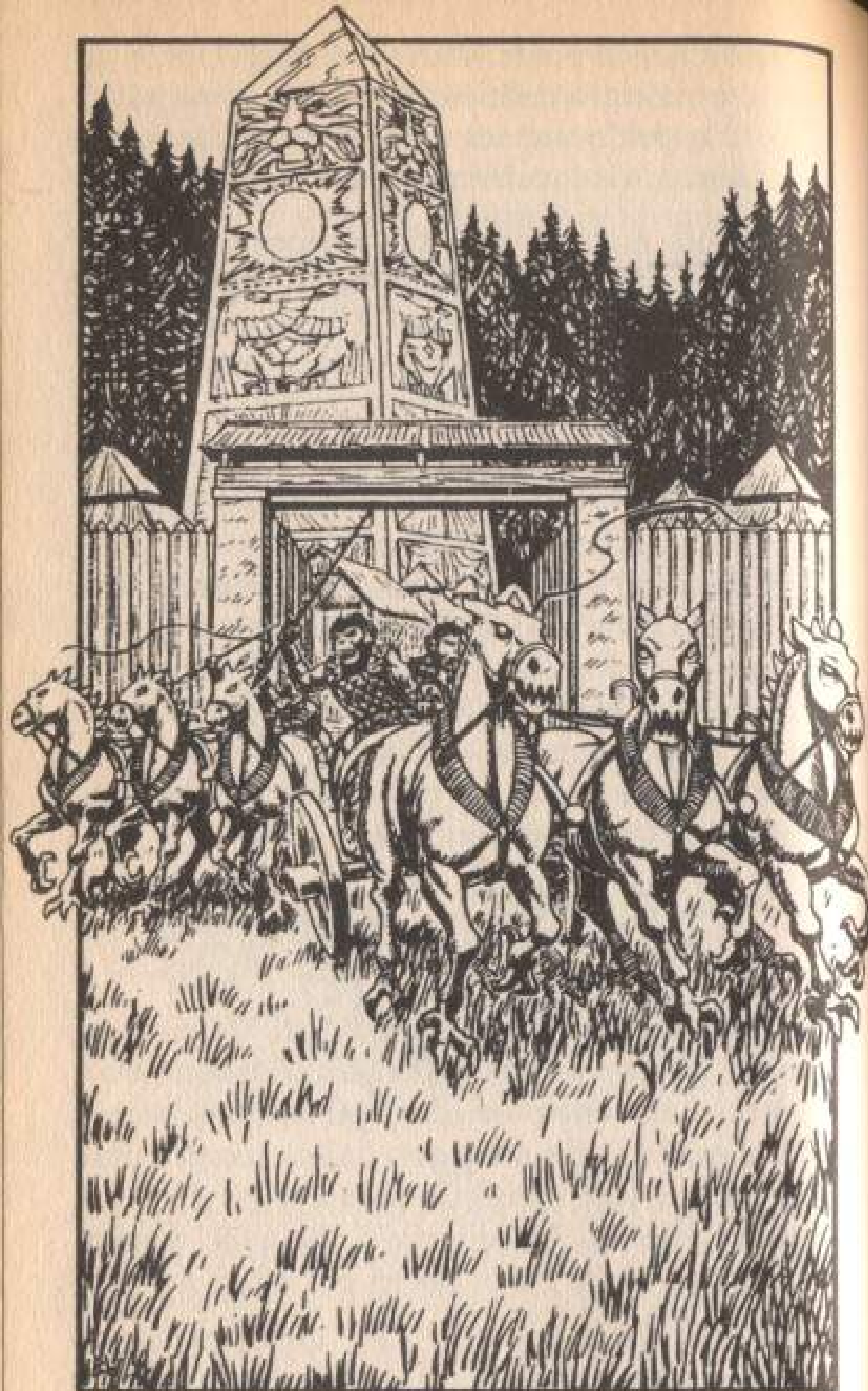
Quei fantasmi hanno il volto di ogni nemico che hai ucciso nella tua vita. Continuano ad agitarsi davanti ai tuoi occhi, fissandoti con le loro orbite vuote che emanano fiamme fredde e bluastre. Cerchi disperatamente di ricorrere alle tue capacità psichiche e riesci a proteggere la mente da questo ossessionante confronto.

Vai al **175**.

291

Concentri la tua capacità Ramas sull'Osservatore e cerchi di scoprire se le sue intenzioni sono buone o no. Senti che possiede degli immensi poteri, fisici e psichici, che emanano dal suo corpo come i raggi di un sole invisibile. Nonostante gli sforzi, tutto ciò che riesci a scoprire è che quell'essere è in grado di usare i suoi poteri per scopi sia buoni che diabolici.

Vai al **152**.



(fig. 18) Cinque carri trainati da mostruosi cavalli escono dalla cinta

292

Mentre prosegui lungo il sentiero, quegli strani alberi ti mettono a disagio, soprattutto per il fatto che sono completamente immobili. Ben presto arrivi ad una radura, dove un largo pozzo interrompe il sentiero. Decidi di darci un'occhiata, e appena sbirci in quel baratro scuro senti un debole pianto lamentoso che proviene dalle tenebrose profondità.

Se vuoi gridare qualcosa, vai al **141**.

Se vuoi allontanarti in fretta da quel pozzo e dalla radura, vai al **138**.

293

Un'ondata di energia psichica ti invade la mente, scavando fra i tuoi pensieri in cerca di qualche intenzione ostile. Cerchi di opporti a questa intrusione e ben presto quell'energia svanisce, lasciandoti però tremante per l'intenso sforzo mentale: perdi 2 punti di Resistenza.

Vai al **314**.

294 *(fig. 18)*

Corri verso il bosco che affianca la vallata, nella speranza che mentre costeggi le mura della città gli alberi ti offrano un riparo dagli occhi attenti delle guardie. Ma la tua presenza è già stata notata da una sentinella, che ti ha visto in cima alla collina. Ha passato l'informazione alle guardie della porta perché preparino una pattuglia speciale.

Cinque carri, tirati da delle paurose creature simili a dei cavalli, si lanciano al galoppo fuori dalle porte della città lungo la prateria. La tua prima reazione è di correre nella foresta, ma i carri si stanno muovendo ad una velocità impressionante e sai che ti raggiungerebbero subito. I cavalieri gridano eccitati mentre continuano ad allargarsi per circondarti.

Se hai un Arco e vuoi usarlo, vai al **46**.

Se vuoi sfoderare un'altra arma e prepararti a difenderti, vai al **278**.

Se decidi di alzare le braccia in segno di resa, vai al **94**.

295

La tua capacità Ramas ti ha salvato la vita, evitandoti di finire i tuoi giorni nello stomaco di questa gigantesca Lucertola Guakor. La bestia sbadiglia minacciosamente ancora una volta prima di tornare al riparo della sua tana fra i massi.

Vai al **265**.

296

Nel silenzio più assoluto togli l'arco dalla spalla e prepari una freccia. La creatura è vicina: riesci a sentire che si prepara ad afferrarti. Allora, con incredibile velocità e destrezza, ti giri su te stesso e scagli la freccia sotto il ponte. Subito senti un forte grido di dolore e sorpresa, e riesci a scorgere una strana creatura pelosa e deforme che cade nel fiume con la tua freccia conficcata in fronte.

Vai al **289**.

297

Il vento torrido percuote il terreno sempre più violentemente, costringendoti a proteggere gli occhi dalle folate che sollevano la sabbia pungente. Devi assolutamente trovare un riparo: sta per scatenarsi una vera tempesta, restare qui allo scoperto potrebbe essere un errore fatale.

Sbirciando tra le dita della mano cerchi di trovare un luogo dove ripararti. Alla tua sinistra, poco distante, vedi una montagnola di pietre vulcaniche; alla tua destra, più lontano, noti un fossato al riparo dal vento.

Se vuoi ripararti dietro la montagnola di rocce, vai al **212**.

Se decidi di metterti al riparo nel fossato, vai all' **89**.

298

Le tre creature urlano dal dolore quando i tuoi colpi perforano le loro armature, e reagiscono cercando di afferrarti con i loro tentacoli pieni di ventose. Il loro attacco è piuttosto maldestro, ma ogni volta che uno di quegli arti gommosi sfiora il tuo corpo, lascia un livido rosso e gonfio.

Octagtah:
Combattività 12 Resistenza 43

A meno che tu non possegga l'Arte Ramastan della Medicina e abbia raggiunto il grado Ramas di Consigliere o uno superiore, aumenta di 2 punti la Resistenza che perderai durante questo

combattimento, a causa del tocco velenoso dei tentacoli.

Puoi evitare il combattimento in qualsiasi momento correndo verso la Tomba di Baylon: vai al **166**.

Se vinci, vai al **133**.

299

Salti giù e atterri sulla riva con un balzo che ti lascia senza fiato. Il terreno è soffice, ma ci sono molti massi disseminati lungo la sponda.Mentre rotoli lungo la discesa, non puoi fare a meno di sbatterci contro.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto, sottrai 2 dal numero uscito.

Se il totale è 3 o meno di 3, perdi 2 punti di Resistenza. Se va da 4 a 6, perdi 3 punti di Resistenza. Se va da 7 a 9, perdi 4 punti di Resistenza.

Correggi opportunamente il Registro di Guerra prima di andare al **165**.

300

"Devo perquisire quella tomba" dici fissando la grande porta che domina la facciata scolpita del Sepolcro. Odel aggrotta le sopracciglia e scruta nervosamente la nebbia che vi circonda. "Non posso entrare" ti dice. "Non faccio parte di quella tribù. Se decidi di oltrepassare quella porta dovrai farlo da solo".

Capisci che nulla convincerà Odel a mancare di rispetto alle leggi della tribù, ma non vuoi assolutamente perdere una guida così preziosa. "Quando entrerò nel Grande Sepolcro mi aspetterai qui?" gli chiedi, sperando ti risponda affermativamente. Egli considera la tua richiesta in silenzio. "Va bene" risponde senza entusiasmo. "Ma cerca di fare in fretta. Le Creature del Caos sono vicine, lo sento nel sangue".

Lo ringrazi con un sorriso e ti affretti attraverso quella fitta coltre di nebbia che ti arriva alle ginocchia, verso la grande porta.

Vai al **131**.

301

La zona intorno al monolito è deserta, ma ecco che dall'ombra degli alberi sbucano delle creature simili a scimmie e ti circondano. Una di loro emette uno strano fischio acuto, poi stringe gli occhi e scuote il capo da sinistra a destra, come se aspettasse una risposta al suo richiamo.

Se possiedi l'Arte Ramastan dell' Interpretazione e hai raggiunto il grado Ramas di Illuminato, o se possiedi l'Arte Ramastan del Controllo Animale, vai al **309**.

Se non possiedi nessuna di queste due Arti, vai al **108**.

302

Nel momento in cui la lama spezza in due il suo cuore, il Signore del Caos lancia un urlo disuma-

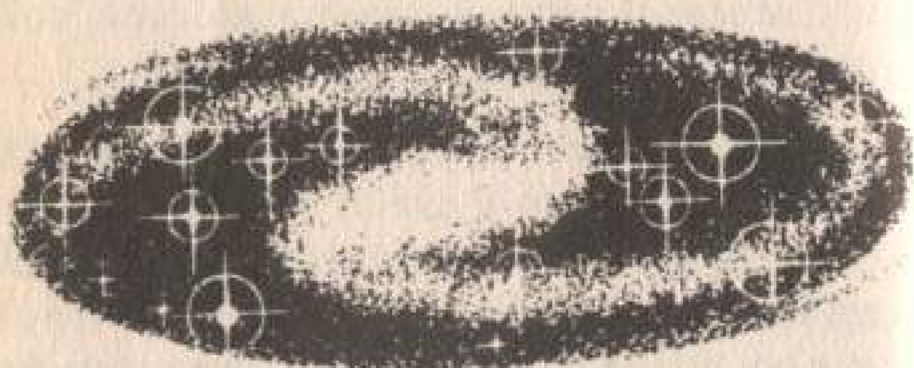
no talmente forte da svegliare i morti. Il suo grosso corpo si irrigidisce e la pelle si accartoccia, rendendo impossibile distinguere i dettagli del suo fisico. Poi, improvvisamente, il bestione scompare e tutto ciò che resta a testimoniare la sua esistenza è il puzzo fetente del suo sangue.

Vai al **144**.

303

Ti allontani dall'avversario e rotoli sotto un carro per evitare i suoi colpi. Ma è determinato ad ucciderti e si lancia contro le tue gambe con un grido acuto. Riesci ad evitare di essere preso e ti rimetti in piedi, con l'arma pronta a colpire il nemico. Ecco il suo volto verde comparire da dietro una ruota: per un istante i suoi occhi rossi brillano diabolicamente, prima che con un colpo secco tu riesca a tagliargli di netto il collo.

Vai al **254**.



304

I tuoi riflessi ti salvano dalla freccia mortale, che ti sibila accanto alla testa e si conficca nel terreno. Odel si gira e punta il braccio teso verso l'intrico dei rami. Con un forte rumore metallico la sua balestra lascia partire un dardo che si conficca profondamente nello stomaco dell'Agtah appollaiato là in alto. La bestia urla e cade fragorosamente al suolo.

Ti complimenti con la tua guida per la sua abilità e ti unisci a lui per perquisire il cadavere del nemico.

Vai al **178**.



305

La tua Arte Ramas perfezionata ti permette di comprendere la lingua in cui questi esseri stanno parlando. Vogliono sapere perché sei entrato nella loro riserva di caccia e come hai fatto ad arrivare fin qui, da solo e senza alcun mezzo di trasporto. Senti che quella non è la loro lingua madre, ma un linguaggio che essi credono essere il tuo.

Se vuoi raccontare loro che arrivi dal Magnamund e che sei giunto qui dopo essere caduto nel Cancello dell'Ombra, vai al **156**.

Se preferisci ignorare le loro domande e restare zitto, vai al **132**.

306

Senza fiato e sanguinante, il guerriero riesce ad evitare il tuo attacco e afferra saldamente la scala di corda. Poi grida un comando al gigantesco uccello nero che subito si alza in volo, sollevandolo via dal tetto. Sei preso dal panico, e per la disperazione fai un balzo e colpisci la sacca di velluto che gli penzola dalla cintura. Egli cerca di parare il colpo, ma la sua posizione è piuttosto precaria. Riesci a colpirgli anche la mano guantata di nero e il tuo avversario è costretto a lasciar cadere la spada. Una delle due Pietre della Sapienza scivola fuori dalla sacca e cade nel cimitero sottostante, vicino alla porta del Sepolcro. Ma quell'essere diabolico è riuscito ad evitare di perdere la seconda Pietra della Sapienza, e non ti resta che guardarlo mentre, ridendo sguaiatamente, viene sollevato sopra gli alberi e trascinato nel cielo grigio e freddo.

Vai al **237**.

307

Le carte che hai scelto dal mazzo sono contraddistinte da simboli colorati. Sulla prima è disegnato un letto, sulla seconda un bambino Ookor, e sulla terza una spada. La vecchia indovina agita le dita rattrappite sopra le carte mormorando incessantemente qualcosa fra sé e sé, e T'uk T'ron è costretto a fare da interprete.

"Dice che sognerai di quando eri bambino. Nel tuo sogno molte cose ti si chiariranno. È un buon sogno. Ti aiuterà a diventare forte e a sconfiggere i nemici".

Vai al **96**.



308

Con la tua abile loquela riesci a convincere le guardie che sei uno dei servitori del Governatore della Città. Esse si ritirano lentamente, ridacchiando come bambini dispettosi, e ti lasciano oltrepassare le porte del tempio. Una volta entrato ti giri, e vedi uno dei due passarsi eloquentemente l'indice di traverso sulla gola, mentre l'altro ride sguaiatamente.

Vai al **195**.

309

La tua abilità Ramas ti permette di comprendere lo strano linguaggio di queste creature. Quella

che sta parlando dice di chiamarsi L'yan-K'ril, e di essere uno degli anziani Ookor. Ti chiede se per caso vieni da un posto chiamato Meledor, e dal tono della sua voce hai l'impressione che stia sperando che tu risponda di sì.

Se vuoi rispondere "sì", vai al **194**.
Se vuoi rispondere "no", vai al **16**.
Se decidi di non dire nulla, vai al **108**.

310

Ti schivi per evitare la fiammata giallastra che si sprigiona dalla sua bocca, ma il fuoco ti colpisce i piedi e le gambe ustionandoti gravemente: perdi 7 punti di Resistenza.

Se sopravvivi, vai al **329**.

311

Senti che Serocca è imprigionata in una gabbia di energia psichica che circonda la sua stanza e le impedisce di uscire di là. Questa energia è molto potente ed agisce solo su di lei. Entrare in quella stanza non è pericoloso per te, ma se solo lei tentasse di oltrepassare quel muro invisibile, la forza che si sprigionerebbe sarebbe sufficiente a distruggere l'intera città di Thas.

Vai al **58**.

312

La sfera dorata irradia energia psichica, che si libra sopra la torre. Le tue capacità altamente sviluppate ti permettono di sfruttare questa energia per recuperare dei punti di Resistenza.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino (in questo caso 0 = 10). Il numero uscito indica i punti di Resistenza che puoi aggiungere al punteggio attuale.

Segna i cambiamenti sul Registro di Guerra prima di andare al **106**.

313

Il terreno irregolare è pieno di buche che ti rallentano il cammino. A meno che tu non abbia già completato il Cerchio di Sapienza del Sole, devi sottrarre 3 punti dalla tua Resistenza a causa del sovraffaticamento delle gambe. Finalmente quel pertugio si allarga, e man mano che i tuoi occhi si abituano all'oscurità riesci a capire che davanti a te si apre una piccola caverna. Proprio in quell'istante senti un forte boato provenire dalla fossa e il pavimento comincia a tremare. Poi una folata di polvere e terriccio risucchiata da una tromba d'aria che volteggia proprio sopra la caverna ti travolge, facendoti perdere l'equilibrio. Quel turbinio cessa ben presto, ma quando ti rialzi scopri di non essere solo.

Vai al **161**.

314 *(fig. 19)*

Con un gesto della mano Lorkon manda via le guide e resti solo in sua compagnia.

"E così sei l'Aoniano per il quale Madama Serocca voleva farmi rimandare la guerra contro il Caos" ti dice ironicamente, prendendo una bottiglia



(fig. 19) «Al successo della tua caccia al tesoro!» brinda Lorkon

di vino rosso. Ne riempie due coppe di cristallo e te ne offre una. "Brindiamo al successo della tua ricerca" esclama, tenendo alto il calice.

"E al tuo trionfo sul Caos" aggiungi diplomaticamente.

Sorride e sorseggia il vino amarognolo, mentre lo osservi con curiosità. Ha un volto giovanile, gli zigomi alti, la mascella stretta e il naso sottile e aristocratico. I capelli argentati scendono in una massa di fili setosi, da sotto l'elmo conico finemente cesellato, sulle sue larghe spalle e sullo spesso mantello vermiglio. Ma ciò che più ti affascina sono i suoi occhi, pieni di antica saggezza.

Parlate a lungo degli eventi che ti hanno portato alla Foresta di Nahgoth in cerca del suo aiuto, e Lorkon ti avverte dei pericoli che potresti incontrare a Tolakos.

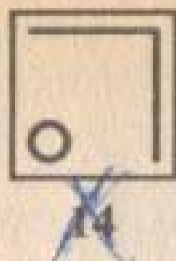
Vai all' **80**.

315

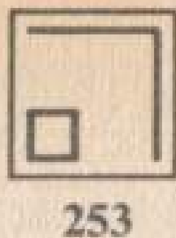
Qui sotto ci sono quattro gruppi di simboli. Uno di essi, una volta iscritto nel riquadro vuoto, completerà la sequenza e aprirà la serratura che blocca l'accesso alla Tomba di Baylon. Studia con attenzione questi simboli e confrontali con quelli dell'illustrazione al paragrafo **166**.

Quando pensi di aver trovato il giusto gruppo di simboli, vai al paragrafo corrispondente.

continua



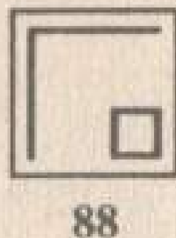
~~14~~



253



125



88

316

Improvvisamente due zampe pelose e artigliate ti raggiungono, si aggrappano alle tue gambe e ti trascinano nel buco del ponte. Ti agiti nel vuoto, aggrappato alla trave con una sola mano, mentre con l'altra cerchi disperatamente di afferrare un'arma. Il tuo attaccante, un enorme bestione deforme coperto da un folto pelo scuro, sporge ripetutamente il capo nel tentativo di affondarti i denti aguzzi nella coscia.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramàstan del Controllo Animale, aggiungi 3 al numero uscito.

Se il totale va da 4 in poi, vai al **128**.
Se va da 3 in giù, vai al **214**.

317

Una mano pesante ti sveglia scuotendoti con violenza. *"L'Osservatore vuole vederti"* ti dice il capo degli Yoacor facendo segno di alzarti. *"Devi venire con me"*.

Assieme ad altri sei Yoacor il capo ti scorta fuori dalla torre di guardia, attraverso un cortile pavimentato di acciaio lucidissimo, fino alla sala d'entrata della fortezza di cristallo. Una magnifica scalinata a spirale, scavata in un blocco di roccia azzurra che non hai mai visto prima, forma il corpo centrale di questa roccaforte. La scala sale verso il tetto turrito dov'è situata la stanza dell'Osservatore.

Gli Yoacor salgono agilmente e fai fatica a tener loro dietro. Conti più di 300 gradini prima che la scala si apra in una stanza silenziosa dove una massiccia porta di ebano intarsiata d'oro riempie un'intera parete. Una campana viene fatta suonare, e mentre riprendi fiato e aspetti che la grande porta si apra cerchi di immaginare chi possa essere l'Osservatore. Immagini che sia il re dei guerrieri Yoacor, alto e forte, più intelligente e saggio di qualsiasi altro mortale. Sei ottimisticamente convinto che ti aiuterà nella tua ricerca. Ma quando la porta nera finalmente si apre le tue speranze svaniscono: ciò che vedi ti impressiona profondamente.

Vai al **93**.

318

Davanti a te si estende un ampio mare di polvere scura che raggiunge l'orizzonte nuvoloso. È un panorama veramente desolante: una terra un tempo ricca e fertile ora completamente devastata dalla maledizione del Caos. Tutto ciò ti infonde un senso di insicurezza che diventa sempre

più forte mentre percorri miglio su miglio da un masso a uno spuntone di roccia, e dallo spuntone ad una macchia di cespugli rinsecchiti: gli unici punti di riferimento in questo deserto desolato. Cerchi di combattere la disperazione, ricordando il voto fatto a te stesso di completare la tua ricerca. La sorte toccata a Guakor potrebbe ricadere anche su Sommerlund se non riuscirai a trovare la Pietra della Sapienza e a tornare nel Magnamund per sconfiggere il Signore delle Tenebre Gnaag.

Durante la tua terza sosta per riposarti senti un rumore che rompe quel silenzio selvaggio. Proviene da un gruppo di alti massi alla tua sinistra. Ti alzi immediatamente in piedi e sfoderi un'arma quando un rettile enorme ma molto magro, grigio come la polvere, compare lentamente davanti ai tuoi occhi.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Controllo Animale, vai al **109**.

Se non possiedi quest'Arte, vai al **227**.

319

Improvvisamente un grido lancinante, come l'ululato di un branco di lupi impazziti, echeggia fra gli alberi da entrambi i lati del ponte e un'orda barcollante di creature deformi sbuca dall'ombra. Non sembrano né esseri umani né animali, ma un'orrenda mistura delle due specie. Le guardie Ookor tremano di paura e mormorano fra i denti la parola "Agtah", mentre quei mostri si lanciano verso i carri. Una creatura dalla testa di cane, con due bocche, sale sulla pedana e si lancia contro le tue gambe.

Agtah:
Combattività 21 Resistenza 31

La creatura è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico). A causa della velocità del suo attacco, riduci la tua Combattività di 3 punti per i primi due scontri del combattimento (a meno che tu non possegga l'Arte Ramastan del Fiuto).

Se vinci, vai al **201**.

320

La botola si apre con una leva, e quando la tiri l'apertura circolare comincia a cigolare e un'ondata di luce grigia ti inonda il capo e le spalle. I tuoi sensi fremono trepidanti. Afferri il bordo dell'apertura e ti sollevi oltre il buco, ma sei colpito da un'ombra scura e da una raffica di vento freddo che ti costringe a retrocedere e ti fa ricadere sulle scale. Senti un forte rumore, come una scarica di tuoni, poi un terribile urlo agonizzante echeggia nella foresta. La paura e la rabbia ti attanagliano quando realizzi che hai appena sentito l'urlo di morte di Odel, la tua guida. Furibondo, risali oltre la botola fino al tetto, dove le Pietre della Sapienza ed un nemico inaspettato ti stanno attendendo.

Vai al **200**.

321

Gridi a T'uk T'ron di stare attento, ma lui sta sistemando la rastrelliera delle lance e non sente il tuo avvertimento. Vi state avvicinando in fretta al ponte, e il cocchiere non sembra avere alcuna intenzione di rallentare.

Se vuoi afferrare le redini e far deviare i cavalli, vai al **266**.

Se vuoi tirare la leva del freno, vai al **33**.

Se decidi di scuotere T'uk T'ron afferrandolo per le spalle e di ripetere l'avvertimento, vai al **137**.



322

Incocchi velocemente una freccia e prendi la mira contro un occhio della creatura. Ma quella sente istintivamente il pericolo e sposta violentemente la testa per evitare il colpo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan della Guerra con l'Arco, assicurati di aggiungere gli eventuali punti aggiuntivi.

Se il totale va da 8 in giù, vai al **105**.

Se va da 9 in poi, vai al **286**.

323

Mentre ti allontani dal sarcofago senti un rumore di battaglia che proviene dalla porta della tomba. Ti affretti a ripercorrere il corridoio e appoggi l'orecchio sulla pietra nuda e fredda: il suono si fa sempre più distinto. Il fragore delle armi e le grida dei Meledoriani stuzzicano la tua curiosità, spronandoti a salire le scale che portano al tetto per scoprire cosa sta succedendo là fuori.

Vai al **27**.

324

La sensazione di nausea comincia a diminuire, ma viene sostituita da un torpore che ti toglie le forze. La faccia di Odel e i rami degli alberi ti girano davanti agli occhi, mentre il veleno mortale ti paralizza il cuore. Stai scivolando senza dolore nell'eterno abbraccio della morte.

La tua vita e la tua ricerca finiscono qui.

325

La tua capacità Ramas ti permette di capire il loro curioso linguaggio. Vogliono conoscere il tuo nome e le ragioni per cui vuoi entrare nella città di Thas, e ti avvertono che chiameranno le guardie e ti faranno arrestare se non darai loro le informazioni che richiedono. Racconti loro che ti manda l'Osservatore di Yanis, e che stai cercando una donna di nome Serocca. Nel sentire quel nome le guardie ordinano immediatamente che il cancello sia aperto. Il grande portale di pietra grigia si sposta e ti invitano ad entrare. Quando pas-

si sotto l'arcata, una dozzina di guardie ti circonda parlando concitatamente fra di loro.

"Vieni" dice una di loro, indicandoti la torre. "Ti scorteremo da Serocca".

Vai all'**86**.



326

La freccia lo colpisce di striscio al collo, strappando la maglia della cotta prima di finire oltre il parapetto del tetto. Dalla ferita sgorga copioso il sangue, e la forza del colpo lo stordisce per qualche istante; ma ciò non riesce ad impedirgli di infilare le Pietre della Sapienza in una piccola sacca di velluto appesa al cinturone della sua spada. Rimetti in fretta l'arco in spalla e sfoderi un'arma più maneggevole, facendoti avanti per impedire che fugga.

Vai al **97**.

327 *(fig. 20)*

Dall'oscurità più profonda emerge una sagoma colossale: la mostruosa testa di un gigantesco serpente di fogna. Sta strisciando nello stretto cunicolo e ti fissa con i suoi incandescenti occhi gialli, mentre la sua lingua biforcuta si agita a pochi centimetri da te. Le sue pupille si dilatano e hai appena il tempo di estrarre un'arma prima che ti attacchi.

Serpente di Fogna di Haagadar:
Combattività 25 Resistenza 41

Questa creatura è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico).

Se vinci il combattimento, vai al **70**.

328

Istintivamente cerchi di deviare il fascio di energia con l'Asta d'Argento che tieni in mano, ma la tua reazione è in ritardo di qualche secondo e la potente scarica ti colpisce squarciandoti il petto. La morte è immediata.

La tua vita e la tua ricerca finiscono tragicamente qui, sulla Pianura Zhamin del Daziarn.

329

Nascosto dal fumo nero e denso prodotto dal respiro della creatura avanzi furtivamente, con l'arma pronta in mano, deciso a colpire prima che accumuli troppa bile e sputi ancora altro fuoco.



(fig. 20) Il serpente di fogna ti sta attaccando

La bestia non si aspetta una mossa così ardita e riesci ad avvicinarti quanto basta per colpirla nel suo unico punto vulnerabile: gli occhi.

Zhengha:
Combattività 35   Resistenza 42

Questa creatura è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico).

Se vinci il combattimento, vai al **265**.

330

Ti muovi furtivamente tra la fitta vegetazione del sottobosco, fino ad arrivare sul ciglio della strada dalla parte opposta dei Meledoriani di cui riesci a sentire il sommesso chiacchiericcio in un linguaggio che riesci a comprendere facilmente. Si stanno chiedendo cosa sarà successo a te e alla tua scorta, preoccupati dal lungo ritardo. Noti che ogni guerriero porta una piccola balestra di metallo fissata all'avambraccio destro. La vista di queste armi che possono tirare ad ogni istante ti convince che non sarebbe saggio far prender loro paura.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione e vuoi chiamarli telepaticamente, vai al **52**.

Se vuoi gridare loro chi sei senza rivelare la tua posizione, vai al **242**.

Se vuoi uscire dai cespugli con le mani alzate, vai al **15**.

331

Raggiungi la volta, ma solo per scoprire che la porta è già stata abbattuta e gli ambienti sono invasi da una miriade di orrendi e viscidi ratti. Quando quelle schifose bestie sentono il tuo odore cominciano subito a squittire e a digrignare i denti affilati.

Se possiedi un Seme di Fuoco e vuoi scagliarlo, vai al **2**.

Se decidi di correre indietro verso il Grande Sepolcro e di attaccare le tre creature che bloccano l'entrata, vai al **298**.

Se vuoi sfoderare un'arma e combattere contro questi abominevoli ratti, vai al **187**.

332

Salti giù dal carro e atterri in piedi sulla sponda. Il terreno è soffice, ma ci sono parecchi massi sparsi qua e là lungo la riva del fiume, e mentre rotoli sul pendio non puoi evitare di sbatterci contro.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto, sottrai 2 al numero estratto.

Se il totale non supera il 3, perdi 1 punto di Resistenza. Se va da 4 a 6, perdi 2 punti di Resistenza. Se va da 7 a 9, perdi 3 punti di Resistenza.

Segna le modifiche sul Registro di Guerra prima di andare al **165**.

333

Miri al suo cuore e fai partire la freccia, ma il guerriero avverte il pericolo e si schiva, nella speranza che la freccia lo colpisca di striscio e rimbalzi contro l'armatura

Estrai un numero dalla Tabella del Destino e aggiungi gli eventuali punti aggiuntivi di cui disponi.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **45**.
Se va da 5 a 8, vai al **263**.
Se va da 9 in poi, vai al **287**.



334

Là fuori il vento ulula come un'orda di demoni, sollevando la sabbia in mulinelli che si esibiscono in una danza distruttiva sopra la pianura. Osservi questo tetro spettacolo finché la stanchezza ha il sopravvento (devi consumare subito un Pasto o perderai 3 punti di Resistenza). Incapace di resistere più a lungo, chiudi gli occhi e sprofondi in un sonno agitato.

Vai al **112**.

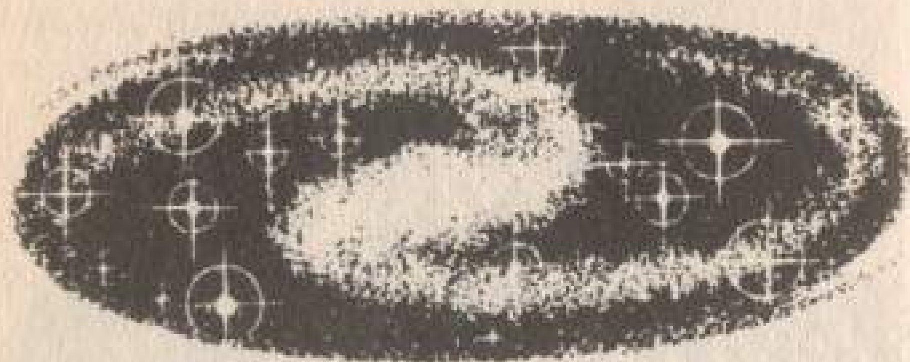
335

Percorri a grandi passi le assi consunte verso il centro del ponte, ma T'uk T'ron e il cocchiere stanno correndo verso di te. "Torna indietro!" ti urlano. "Torna indietro! Dobbiamo salvare i carri, o moriremo tutti qui!"

Se vuoi aiutare T'uk T'ron a difendere i carri, vai al **273**.

Se decidi di restare in mezzo al ponte per tentare di riparare il buco, vai al **176**.

Se vuoi abbandonare gli Ookor e scappare a piedi oltre il ponte, vai al **10**.



336

La forza dell'attacco ti lascia senza respiro. I cavalieri dell'ombra sentono la tua paura e scoppiano in una sonante e crudele risata mentre si muovono per circondarti. Senti che stai per essere attaccato e questa sensazione è rafforzata dalle nuvole cupe del Regno Senza Tempo.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Raggio Psichico, vai al **270**.

Se non possiedi quest'Arte o non vuoi usarla, vai al **41**.

337

Le guardie aggrottano le sopracciglia e agitano le braccia con movimenti regolari. Il cancello si apre e un'orda di uomini-scimmia esce e ti circonda. Sono tutti armati di lance e spade dalle lame di cristallo. Metti istintivamente mano ad un'arma, ma le punte delle loro lance ti dissuadono dall'estrarla. Sollevi con riluttanza le braccia in alto e vieni fatto entrare in città a passo di marcia.

Vai all' **86**.

338

Ti inoltri in fretta nella foresta, felice che la cupola formata dai rami ti dia riparo da un eventuale attacco aereo. Solo quando sei sicuro di essere in salvo ti fermi a riprender fiato e a controllare l'equipaggiamento. Scopri con disappunto che l'attacco della creatura ti ha strappato lo Zaino, e che durante la fuga hai perso qualche oggetto.

Cancella dal Registro di Guerra un Oggetto Speciale a tua scelta e il primo e il terzo degli oggetti dello Zaino.

Per continuare, vai al **138**.

339

Con estrema attenzione fai partire una freccia verso gli alberi, mandandola a conficcarsi profondamente nell'addome dell'Agtah. La bestia emette un grido acuto e crolla al suolo, atterrando con un tonfo vicino al Cespuglio di Baylon.

Odel loda la tua abilità e si fa avanti per perquisire il cadavere della creatura.

Se vuoi restare dove sei e coprirgli le spalle con l'Arco, vai al **91**.

Se decidi di seguirlo, vai al **178**.

340

Quando la porta di platino si è chiusa non hai sentito alcun rumore, ma ora scopri che è bloccata: eppure non c'è traccia di serratura, cardini o catene. Dopo averla esaminata con cura ne deduci che deve essere bloccata da un incantesimo o da qualche altro stratagemma magico.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione e hai raggiunto il grado di Illuminato, vai all'**83**.

Se non possiedi quest'Arte o devi ancora raggiungere questo grado dell'addestramento Ramas, vai al **9**.

341

Sollevi la tua lama dorata e prendi la mira contro il cuore del Signore del Caos. Ma la vicinanza di quest'arma benefica mette in guardia la diabolica creatura che si gira in fretta per affrontarti. Sferri un colpo che lo ferisce al fianco, mancando però il suo punto vitale. Con un ruggito di dolore il Signore del Caos lascia cadere l'enorme mazza e si mette le mani al fianco. Il suo dolore si trasforma in rabbia e, con un grido di vendetta, si lancia in avanti determinato a stritolarti tra le sue enormi mani.

Signore del Caos (leggermente ferito):
Combattività 47 Resistenza 68

Questa creatura è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Psichico). Se hai completato il Cerchio di Sapienza dello Spirito, aggiungi 2 punti alla tua Combattività per la durata del combattimento.

Se vinci, vai al **47**.

342

La tua pronta reazione ti salva la vita: ti giri di fianco per evitare il colpo mortale che ti passa a pochi centimetri dal petto, conficcandosi in un albero alle tue spalle. Nello stesso istante ti butti in ginocchio e sgattaioli tra la bassa vegetazione, nel caso che tirino di nuovo verso il punto in cui ti trovavi. Quando raggiungi i cespugli sul ciglio della strada ti fermi, perché davanti a te vedi le guide nascoste dietro i loro cavalli.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione e vuoi chiamarle telepaticamente, vai al **52**.

Se vuoi gridare chi sei senza rivelare la tua posizione, vai al **242**.

Se vuoi uscire dai cespugli con le mani sopra la testa, vai al **15**.

343

Un gruppo di creature pelose e dalle gambe storte emerge dall'ombra degli alberi. Sono tutte ar-

mate di rozze lance, che tengono strette nelle mani scimmiesche mentre si avvicinano nervosamente. Ti circondano e una di loro emette un lungo fischio, poi stringe gli occhi e protende il capo come se si aspettasse una risposta da te.

Se possiedi l'Arte Ramastan dell' Interpretazione e hai raggiunto il grado di Illuminato, o se possiedi l'Arte Ramastan del Controllo Animale, vai al **309**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti, vai al **108**.



344

Usando l'indice della mano destra scrivi i simboli nella superficie morbida del riquadro, ma appena togli la mano quei simboli svaniscono. Improvvisamente una scarica di energia elettrica esce crepitando da una fessura del portale di pietra e ti colpisce in pieno petto. Voli in aria per parecchi metri e perdi 10 punti di Resistenza.

Se sopravvivi a questo duro colpo, torna al **25** e studia con attenzione i simboli rimanenti prima di tentare ancora di aprire la porta.

345

Serocca si asciuga le lacrime e si sforza di concentrarsi sul problema contingente. Di nuovo l'immagine svanisce dal Tavolo delle Visioni e ne compare un' altra: questa volta si tratta di colline coperte dalla foresta e di vallate scoscese. "Questo è il posto dove le Pietre della Sapienza sono uscite dal Cancello dell'Ombra" ti dice con voce calma e controllata. "Ho individuato subito la loro presenza, poiché il potere che irradiano è straordinariamente forte".

"Dove si trova?" le chiedi.

"È la Foresta di Nahgoth, vicino ai confini con Meledor. Credo che le Pietre si trovino da qualche parte a Tolakos, l'antico cimitero dei Meledoriani" ti risponde, ma con uno strano tono di voce.

"E non è una buona notizia?" le chiedi, contento di sapere finalmente dove si trovano gli oggetti della tua ricerca.

"Sì, se non fosse per la lotta che regna ora in quella regione. I Meledoriani stanno combattendo contro le forze del Signore del Caos, deciso a conquistare l'intero Nahgoth. Tolakos si trova a poche leghe dalla zona calda della battaglia".

"Allora devo trovare in fretta le Pietre della Sapienza" le dici, alzandoti in piedi nella fretta di continuare la tua missione.

"Certo, ma non ti sarebbe di alcuna utilità recuperarle e poi non essere in grado di tornare a ca-

sa. Abbi ancora un po' di pazienza, Lupo Solitario, e ti mostrerò dove si trova, in questa vasta regione del Daziarn, il Cancello dell'Ombra che ti riporterà nel Magnamund".

Vai al **262**.

346

Afferri l'elsa ingioiellata, e stai per lanciare via la spada quando noti che sulla lama ricurva è inciso un fiero dragone. Riconosci subito il disegno, e le tue speranze di recuperare l'ultima Pietra della Sapienza si rinnovano ancora. È identico al simbolo che hai visto nella Tavola delle Visioni: il marchio delle porte di pietra di Haagadar.

Concentri le tue capacità Ramas sulla lama e i tuoi sospetti sono confermati. Il guerriero scarlatto veniva da Haagadar, ed è proprio verso quella lontana città che il suo destriero dalle ali nere sta facendo ritorno con l'ultima delle Pietre della Sapienza dei Ramas.

Vai al **246**.

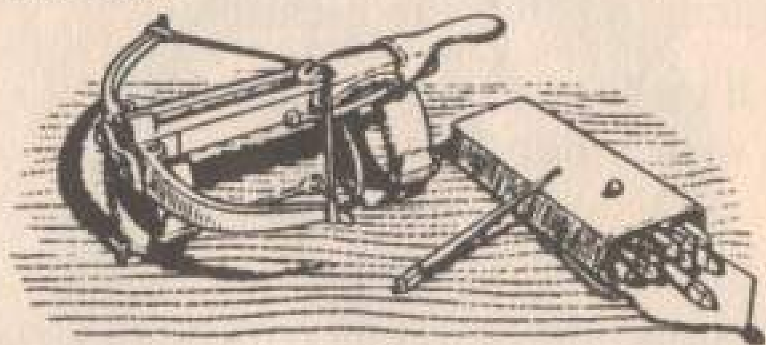
347

Il tuo tentativo di lanciare un messaggio psichico si rivela positivo: il loro capo entra in contatto con te e ti risponde usando un linguaggio mentale che riuscite a comprendere entrambi. Gli racconti la tua caduta nel Cancello dell'Ombra e la tua fuga dalla tempesta, e vieni a sapere che lui e i suoi fratelli sono cacciatori Yoacor della città di Yanis.

Vieni, ti porteremo al nostro reame ti dice, e le sue parole si formano chiaramente nella tua mente. *Devi raccontare la storia di questo viaggio all'Osservatore. Egli saprà se è vera.*

Quindi ti fa cenno di avvicinarti al suo destriero volante e di salirci sopra: il solo pensiero di venire abbandonato in questa terra selvaggia e desolata basta a convincerti ad obbedire al suo comando.

Vai al **205**.



348

Gli altri carri si fermano, e quello di T'uk T'ron viene tirato fuori dal fango. Dopo pochi minuti siete di nuovo in strada, nei pressi della rampa del ponte, ma guardando davanti a te noti che il centro del ponte è danneggiato. Alcune assi sono state divelte e rimesse a posto alla meglio per mimetizzare un buco. Senza perdere tempo fai notare la cosa a T'uk T'ron.

Se possiedi l'Arte Ramastan dell' Interpretazione e hai raggiunto il grado di Precettore o uno superiore, vai al **69**.

Se non possiedi quest'Arte o devi ancora raggiungere questo grado dell'addestramento Ramas, vai al **196**.

349

Il terribile Zhengha piomba sopra la tua postazione, sollevando una nuvola di polvere che ti riempie il naso e gli occhi. Tossisci e sbatti le palpebre, e quando la polvere comincia a calare ti accorgi che sei al centro dell'attenzione della bestia. È atterrata lì vicino ed è pronta a esalare il suo potente respiro infuocato.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan della Difesa o del Fiuto, aggiungi 4 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 5, vai al **310**.
Se va da 6 in poi, vai al **49**.

350

Vonatar giace senza vita sul pavimento di marmo nero, e dal suo corpo squarciato sgorga copioso il sangue fluido e disgustoso. Sposti il cadavere di fianco e prendi nelle mani tremanti la Pietra della Sapienza. Nello stesso istante il tuo essere è pervaso da un'incontrollabile ondata di potere e senti il corpo e la mente sollevati ad un livello di coscienza che trascende le capacità umane. Ti abbandoni a questo potere, e sotto la sua guida vieni inesorabilmente spinto verso l'arcata del Cancello dell'Ombra. Entri nell'oscurità e cominci il trionfante ritorno al tuo mondo natale.

La tua ricerca ha avuto pieno successo, poiché ora l'essenza delle due ultime Pietre della Sapienza è racchiusa nel tuo corpo e nel tuo spirito. Ma la battaglia finale deve ancora essere vinta, perché il potere dei tuoi nemici mortali, i Signori delle Tenebre di Helgedad, è cresciuto ancora durante la tua permanenza nel Daziarn. Se possiedi il coraggio di un vero Maestro Ramas, l'ultima battaglia ti aspetta nell'episodio finale della ricerca Ramastan, intitolato:

Scontro finale

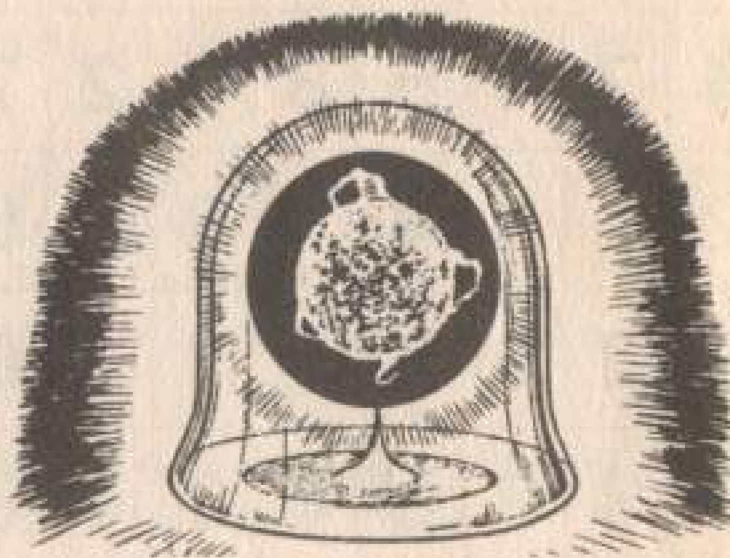


TABELLA DEL DESTINO

4	0	9	7	5	8	2	6	8	6
6	5	6	0	2	3	0	8	4	6
0	4	7	4	5	8	0	2	7	3
8	2	5	6	4	3	8	6	5	8
3	8	2	9	5	0	8	4	6	1
7	9	8	2	8	4	0	4	8	7
1	3	5	6	9	7	6	3	6	9
5	1	7	9	4	5	8	9	3	8
1	6	8	2	6	2	7	0	4	6
0	1	6	9	5	4	8	2	4	2

RIEPILOGO DELLE REGOLE DI COMBATTIMENTO

1. Aggiungi alla tua Combattività gli eventuali punti dovuti alle tue Arti Ramastan.
2. Sottrai dal totale il punteggio di Combattività del nemico. Così ottieni il Rapporto di Forza.
3. Scegli un numero dalla Tabella del Destino.
4. Guarda la tabella Risultati di Combattimento.
5. Cerca nella riga in alto il tuo Rapporto di Forza e guarda l'incrocio con il numero uscito dalla Tabella del Destino ("N" indica i punti di Resistenza persi dal nemico, "LS" quelli persi da te).
6. Segna i nuovi punteggi e riprendi dal punto 3., finché uno dei due muore.

FUGA DAL COMBATTIMENTO

1. Puoi sottrarti al combattimento solo se questa possibilità è prevista nel testo.
2. Comunque devi combattere almeno uno scontro col nemico.
3. Quando decidi di fuggire devi sottrarre dal tuo punteggio complessivo tutti i punti di Resistenza persi fino a quel momento.

RISULTATI DI COMBATTIMENTO

Rapporto di forza

Numero del destino	-11 o meno	-10/-9	-8/-7	-6/-5	-4/-3	-2/-1	0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11 o più
1	N -0	N -0	N -0	N -0	N -1	N -2	-3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9
	LS M	LS M	LS -8	LS -6	LS -6	LS -5	-5	LS -5	LS -4	LS -4	LS -4	LS -3	LS -3
2	N -0	N -0	N -0	N -1	N -2	N -3	-4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10
	LS M	LS -8	LS -7	LS -6	LS -5	LS -5	-4	LS -4	LS -3	LS -3	LS -3	LS -3	LS -2
3	N -0	N -0	N -1	N -2	N -3	N -4	-5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11
	LS -8	LS -7	LS -6	LS -5	LS -5	LS -4	-4	LS -3	LS -3	LS -3	LS -2	LS -2	LS -2
4	N -0	N -1	N -2	N -3	N -4	N -5	-6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12
	LS -8	LS -7	LS -6	LS -5	LS -4	LS -4	-3	LS -3	LS -2	LS -2	LS -2	LS -2	LS -2
5	N -1	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6	-7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	N -14
	LS -7	LS -6	LS -5	LS -4	LS -4	LS -3	-2	LS -2	LS -2	LS -2	LS -2	LS -2	LS -1
6	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	-8	N -9	N -10	N -11	N -12	N -14	N -16
	LS -6	LS -6	LS -5	LS -4	LS -3	LS -2	-2	LS -2	LS -2	LS -1	LS -1	LS -1	LS -1
7	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	-9	N -10	N -11	N -12	N -14	N -16	N -18
	LS -5	LS -5	LS -4	LS -3	LS -2	LS -2	-1	LS -1	LS -1	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0
8	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	10	N -11	N -12	N -14	N -16	N -18	N M
	LS -4	LS -4	LS -3	LS -2	LS -1	LS -1	-0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0
9	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	11	N -12	N -14	N -16	N -18	N M	N M
	LS -3	LS -3	LS -2	LS -0	LS -0	LS -0	-0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0
0	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	12	N -14	N -16	N -18	N M	N M	N M
	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	-0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0

N = NEMICO LS = LUPO SOLITARIO MORTO

I PRIGIONIERI DEL TEMPO

11

Una matita, una gomma e una buona dose di coraggio e di immaginazione: non occorre altro per addentrarsi tra le pagine dell'avventura.



lupo solitario

In questo libro il protagonista sei tu.
Attirato in un tranello da Gnaag, il Signore delle Tenebre, sei precipitato attraverso un Cancello dell'Ombra nel misterioso mondo del Daziarn. Qui, da qualche parte, si nascondono le due ultime Pietre della Sapienza, la tappa conclusiva della tua ricerca Ramastan. In questo mondo parallelo, denso di simboli arcani, dove nulla sembra obbedire alle leggi del tempo e della memoria, proverai l'ansia disperata di chi è ormai vicino alla meta tanto desiderata.

In questo libro il protagonista sei tu.
Buona fortuna, Lupo Solitario . . .

copertina illustrata da Peter Andrew Jones

ISBN 88-7068-214-5

L. 7.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu